Guia do Aventureiro de Arton

Bruno Garrido e Bruno “BURP” Schlatter

GUIA DO AVENTUREIRO DE ARTON

Introdução

Este trabalho contém vários kits de personagens para serem utilizados em campanhas de Tormenta, o cenário de fantasia medieval da Dragão Brasil. É certo que uma grande quantidade de outros kits já foi publicada em suplementos oficiais como o ***Manual do Aventureiro***, mas é sempre interessante adicionar elementos novos ao que já existe.

Para quem não está acostumado com o termo, cabe aqui uma explicação: um kit é uma espécie de profissão, ou seja, trata-se de um conjunto de vantagens e perícias pré-escolhidas a fim de direcionar a construção de um personagem segundo uma determinada linha, fornecendo-lhe uma roupagem. Como o 3D&T e o sistema Daemon são sistemas genéricos, um jogador novato poderia ter dificuldades em definir o conceito de seu personagem, devido a tantas opções possíveis de regras. Assim, os kits são mais voltados aos jogadores iniciantes, embora os veteranos possam adotá-los sem problemas.

Os kits apresentados aqui servem como apoio àqueles já publicados por manuais oficiais e extra-oficiais, além de adicionarem elementos que podem ser interessantes às aventuras ou campanhas — a descrição de muitos kits faz referência a fatos, histórias, personagens etc. Quanto às magias, várias delas podem ser consultadas no ***Guia de Magias de Arton***, disponível no site da Daemon Editora (www.daemon.com.br). Espero que este trabalho seja útil para jogadores e mestres, sejam estes de Tormenta ou de outros cenários de RPG. Bom divertimento!

Bruno Sampaio Garrido
lizardon@bol.com.br

Nota da 2ª Edição

Nesta primeira revisão do *Guia*, além do novo nome, foram incluídos vários kits inéditos, entre os quais estão alguns criados por mim e outros de autoria de Bruno “BURP” Schlatter, figura conhecida no meio do RPG e um dos caras mais “cabeça” que pude conhecer. Além disso, alguns kits publicados na edição anterior sofreram modificações nas regras para torná-los mais consistentes, outros mudaram de nome, e há aqueles cujo texto descritivo sofreu acréscimos ou cortes, dependendo do caso.

Autores: Bruno Garrido e Bruno “BURP” Schlatter

Diagramação e Revisão: Bruno Garrido

Ilustração de Capa: Eduardo Francisco e Rod Reis

Ilustrações Internas: Erica Awano, Lydia Megumi

Agradecimentos

Ao BURP, por suas observações e sugestões sempre precisas e valiosas, além de permitir a publicação conjunta de seus kits com os meus.

Ao Mágico, pelo interesse em transformar este trabalho em um netbook em sua edição inicial.

Ao Marcelo de Matos "Guaxinim", por ter criado as regras de Poder Elemental — muito importantes no desenvolvimento deste netbook.

Ao Pedro Henrique Silveira, Warlock, Gabriel "Klee" Siqueira e todo o pessoal da Lista Tormenta, pelo apoio concedido a este trabalho.

ESTRUTURA DO GUIA

PARTE I – GUERREIROS

Aniquilador: guerreiro do pó e da corrosão capaz de degenerar a matéria com um simples toque.
Artilheiro Pesado: especialista no uso de grandes máquinas de guerra, como balistas e catapultas.
Atacante: lutador especializado apenas em técnicas de ataque.
Atirador de Knui Pkahn: usuário de uma exótica arma goblin de ataque à distância.
Besteiro: guerreiro perito no uso e manutenção de bestas.
Caçador de Devotos: é o perseguidor implacável dos devotos de deuses.
Cavaleiro dos Mares: guerreiro que tem as águas como o seu campo de batalha.
Cavaleiro Galante: aventureiro habilidoso tanto na espada quanto nas artes — especialmente aquelas que tocam mais o coração das pessoas.
Cavaleiro Goblin: é o intrépido guerreiro montado em um lobo-das-cavernas.
Defensor: o mestre da defesa total (e do ataque zero).
Espadachim: guerreiro mestre no uso de qualquer tipo de espada.
Foice de Leen: o terrível homicida seguidor de Leen, aspecto humano de Ragnar.
Furioso de Keenn: o corajoso servo de Keenn incapaz de controlar a sua fúria.
Guarda Planar: misterioso lutador especializado em lutar em outros planos de existência.
Guerreiro da Peste: guerreiro amaldiçoado capaz de transmitir doenças através do toque ou dos objetos que carrega consigo.
Guerreiro das Tormentas: guerreiro enlouquecido por explorar as áreas de Tormenta.
Guerreiro de Cristal: um fascinante lutador que adquiriu a resistência e a elegância dos cristais.
Guerreiro de Ragnar: o combatente fiel aos preceitos de Ragnar, deus dos goblinóides.
Guerreiro do Caos: um tipo estranho de guerreiro que conta com fatores imprevisíveis para ajudá-lo (ou atrapalhá-lo) nos combates.
Guerreiro do Vácuo: guerreiro místico dotado de poderes ocultos e surpreendentes.
Guerreiro dos Sonhos: combatente com o poder de transportar seus oponentes para uma arena especial de combate.
Guerreiro Iluminado: guerreiro que domina diversos poderes ligados à Luz.
Guerreiro Tóxico: lutador resistente a vários tipos de toxinas.
Herói Selvagem: o bárbaro cujas habilidades (e hábitos) estão relacionados a um animal específico.
Laçador: especialista no uso de armas compridas e flexíveis, como cordas e chicotes.
Lutador: combatente adepto da luta desarmada.
Matador de Lursh-Lyins: especialista em combater as criaturas subterrâneas que atormentam Callistia nos últimos anos.
Mestre de Jojutsu: lutador de origem oriental capaz das mais incríveis proezas com o bastão — até mesmo desviar flechas!
Modelador: guerreiro capaz de utilizar a lama como extensões de seu corpo — e também como arma.
Mosqueteiro: guarda de elite especialista na espada e no mosquete – um tipo rudimentar de arma de fogo.
Radiante: um especialista na manipulação das cores para disfarçar-se e também cegar os adversários.
Ranger Marinho: é o protetor dos mares de Arton.
Rei da Lava: guerreiro que treinou no coração dos vulcões e tornou-se capaz de resistir às altas temperaturas.
Selvagem de Megalokk: guerreiro bestial abençoado por Megalokk, deus dos monstros.
Senhor das Brumas: guerreiro ligado ao vapor que pode regenerar seus ferimentos com uma velocidade espantosa.
Senhor das Cinzas: um mestre em lidar com as temidas chamas negras.
Soldado Fantasma: guerreiro morto-vivo que toma emprestado o corpo de um mortal para continuar lutando.
Soturno: também chamado de “sombra silenciosa”, é um guerreiro hábil em furtividade e incapaz de fazer qualquer barulho — nem sequer respira.
Sufocante: guerreiro perito em sufocar seus inimigos com cortinas de fumaça.
Trobeiro: um boiadeiro que trabalha acompanhado de seu inseparável amigo trobo.
Trovejante: guerreiro agraciado com uma velocidade sobre-humana e poderes vindos da eletricidade.

PARTE II – SERVOS DOS DEUSES

Acólito: é o dedicado aprendiz de clérigo.
Clérigo da Sorte: um tipo curioso de clérigo de Nimb dotado de uma sorte extraordinária.
Guardião de Keenn: devoto do deus da guerra especializado em proteger lugares e pessoas.
Paladino de Wynna: o fervoroso defensor do emprego da magia para ajudar as pessoas.
Paladino Negro: o curioso paladino de Tenebra, deusa das trevas.
Ranger de Alihanna: guerreiro selvagem protetor da fauna e da flora de Arton.
Ranger de Megalokk: guerreiro rústico com a missão de garantir a sobrevivência das diversas espécies de monstros.
Xamã do Oceano: o sacerdote tribal do deus dos mares.

PARTE III – MAGOS

Aprendiz de Mago: jovem aventureiro que deseja iniciar-se na fascinante (e perigosa) carreira das artes mágicas.
Elementalista da Luminosidade: mago que domina a variações de luminosidade.
Elementalista da Nova: mago que domina o uso de explosões.
Elementalista da Substancialidade: mago que domina a substancialidade da matéria.
Elementalista das Chamas Negras: mago que domina o uso chamas negras corrosivas extremamente perigosas.
Elementalista das Temperaturas: mago que domina as sensações térmicas dos corpos.
Elementalista do Ácido: mago especialista no uso de ácidos.
Elementalista do Incenso: mago com o poder sobre fumaça e odores purificadores.
Elementalista dos Cristais de Gelo: mago que domina o uso e controle de cristais de gelo.
Elementalista dos Cristais Flamejantes: mago que domina o uso e controle de cristais de fogo.
Elementalista dos Ventos Purificadores: mago que domina o uso de ventos purificadores.
Elementalista dos Ventos Venenosos: mago que domina o uso de fortes ventos carregados de veneno.
Ladrão-Mago: ladino dotado de poderes mágicos (ou seria um mago com habilidades ladinas?).
Mago Bestial: mago que imita através da magia as habilidades especiais de animais e monstros.
Mago da Peste: mago com a nefasta habilidade de transmitir doenças por meio de seus feitiços.
Mago d'Armas: uma espécie de combinação entre guerreiro, mago e artífice que depende de armas para fazer magias.
Mago de Portsmouth: mago que aprendeu a ocultar seus poderes e agir insuspeito.
Mago dos Sonhos: controverso mago cujos poderes são baseados nos sonhos.
Mago Guerreiro: aventureiro que combina técnicas de luta e magias ofensivas.
Mago Espectral: mago especializado na conjuração e controle de mortos-vivos etéreos.
Mago Músico: o fascinante mago que utiliza a música para lançar feitiços.
Mago Naturalista: é o mago especialista em feitiços ligados aos animais, monstros, plantas e fenômenos naturais.
Mago Pistoleiro: mago especialista no uso do Ataque Mágico.
Mago Sônico: mago estudioso das propriedades do som.
Mago Temporal: mago que domina os traiçoeiros feitiços ligados ao tempo e espaço.
Médico Arcano: mago devotado em utilizar seus poderes para a cura de diversos males.
Metamágico: especialista em manipular a essência da magia, podendo inclusive modificá-la ou anulá-la.
Probabilista: exótico mago que lida com feitiços relacionados ao acaso e à probabilidade.
Transmutador: mago especializado em alterar as propriedades de qualquer matéria.
Transportador: mago especialista em magias de transporte.

PARTE IV – ESPECIALISTAS

Acrobata: artista especializado em saltos mortais e no equilíbrio em superfícies estreitas.
Advogado de Khalmyr: o defensor incansável da lei perante às autoridades.
Aedo: bardo dedicado a contar os feitos dos deuses — e recebe alguns poderes por isso.
Artista das Luzes: artista que manifesta o dom da profecia através de suas obras.
Comerciante de Gorad: negociante empenhado em popularizar o consumo de gorad por toda Arton.
Dançarina de Sszzaas: a sedutora serva do deus-serpente especialista em dança e movimentos furtivos.
Domador de Feras: o corajoso domesticador de animais e feras perigosas.
Enredeiro: bardo com o objetivo de levar a discórdia por onde passa.
Esportista: aventureiro adepto de alguma forma de

esporte.

Explorador de Valkaria: aventureiro cujo objetivo é organizar e participar de missões que visem o progresso da humanidade.

Falsário: o mestre dos golpes e falsificações.

Faz-Tudo: construto criado com o propósito de aprender e realizar tarefas diversas.

Gueixa: uma graciosa dama cujo trabalho é entreter os homens com sua beleza, carisma e habilidades artísticas.

Inoculador: um perigoso aventureiro com a habilidade de produzir sangue venenoso.

Investigador: aventureiro especializado na solução de crimes e fatos misteriosos.

Ladrão de Jóias: ladrão perito no roubo, avaliação e comércio de jóias e objetos preciosos.

Mágico: artista perito em ilusões não-mágicas.

Médico Goblin: goblin que estuda e pratica a medicina com a ajuda de estranhas engenhocas.

Mendigo: é o típico (e desprezado) morador de rua.

Mensageiro do Amor: bardo de Marah com a missão de difundir o amor em todos os corações, mas não pode se entregar a uma única pessoa...

Mímico: especialista em expressão corporal e na imitação.

Rebelde: aventureiro obstinado que luta contra tudo que fere seus ideais.

Salva-Vidas: profissional especializado em salvar outras pessoas de situações perigosas.

Sedutora: aventureira que usa sua beleza e charme (ou até algo mais) para conseguir vantagens pessoais.

Traficante de Achbuld: criminoso especializado no comércio de achbuld, uma droga muito popular em Ahlen.

Treinador de Monstros: aventureiro que treina monstros para lutar em seu lugar.

PARTE I - GUERREIROS

Aniquilador

Sem dúvida este é o mais raro e temido entre os guerreiros ligados aos elementos. Os Aniquiladores possuem poderes relacionados ao pó e à corrosão, elementos que representam a destruição e a decadência.

Não se sabe como os Aniquiladores aprenderam suas habilidades especiais, pois eles não revelam seus métodos a ninguém. Comenta-se que seus locais de treinamento sejam ambientes onde existam apenas restos do que um dia foi um lugar repleto de vida e prosperidade. Cidades fantasmas, cemitérios e terrenos devastados estariam entre os locais preferidos entre os Aniquiladores, além de outros que se encaixem neste perfil.

Entretanto, eles só começam a desenvolver melhor suas habilidades quando estão em contato direto com o seu elemento regente. Tais treinamentos são extremamente dolorosos e mortais porque exigem, por exemplo, que o guerreiro cubra o seu corpo com ácido ou outras substâncias corrosivas. Outras formas de treinamento adotadas pelos Aniquiladores são especuladas por meio de histórias bem forçadas. Certa vez, um bardo contou que os Aniquiladores deixam-se engolir por criaturas de tamanho colossal para treinar dentro dos estômagos destes...

Quanto aos seus poderes, os Aniquiladores podem disparar raios negros em seus adversários. Além do dano, o raio provoca um ardor intenso na pele de quem o tocar. Seus testes de Habilidade/AGI e DEX serão penalizados em –1/–10% por 1d6 rodadas. Somado a isto, estes guerreiros podem criar uma cortina de pó com volume 3×3×3 m³, ou disparar um jato de pó nos olhos de seus inimigos para cegá-los. Tanto os efeitos da cegueira quanto da cortina de pó duram 3 rodadas.

Mas o poder mais impressionante (e temido) dos Aniquiladores é o Toque Letal. Com isto, eles podem degenerar praticamente qualquer coisa com o toque de suas mãos. Metais se enferrujam, matéria orgânica apodrece, pedras se decompõem como se fossem feitas de sabão. A área atingida limita-se apenas à superfície tocada pelo Aniquilador, mas é o suficiente para causar medo e preocupações em quem estiver por perto. Se um alvo for tocado desta forma, precisa ter sucesso em um teste de Resistência/CON para que a parte tocada não entre em necrose, entre outros males ainda piores. Estes guerreiros, pelas razões descritas acima, nunca foram vistos utilizando qualquer arma, sendo adeptos de técnicas de combate desarmado.

Apesar do Toque Letal ser a principal habilidade dos Aniquiladores, este poder traz também sérias desvantagens. Pequenas plantas e animais morrem ao se aproximarem dele, enquanto seres maiores procuram evitá-lo. Obviamente alguém vai perceber estes efeitos cedo ou tarde e isso vai despertar suspeitas entre as outras pessoas. Por isso os Aniquiladores em geral são seres reclusos e preferem agir à noite ou em locais ermos. Além disso, estes guerreiros têm uma certa dificuldade para se alimentarem pois destroem praticamente tudo o que tocam, inclusive comida e talheres. Para conseguirem isto, eles precisam contar com a ajuda alheia ou utilizar algum método exótico e constrangedor para tal (como comer usando apenas a boca, uma tarefa pra lá de complicada...).

Como os Aniquiladores lidam com um elemento relacionado à destruição e decadência, eles também sucumbem mais facilmente a qualquer ataque baseado em Luz. Por se sentirem incomodados com os raios solares, estes guerreiros costumam vestir grandes mantos escuros para se protegerem. A incidência dos raios do Sol não causa nenhuma penalidade nos Aniquiladores, mas estes sentem um grande desconforto e ficam muito irritadiços nestas condições.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Pode acrescentar dano por Trevas em seus ataques. Recebe Armadura Extra: Trevas gratuitamente
Desvantagens: Maldição Grave (Toque Letal), Vulnerabilidade: Luz
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Artes Marciais ou Briga 40/40, Camuflagem 20, Escutar 20, Esquiva 30, Furtividade 30, Intimidação 30, Luta às Cegas (40), Oculto 20,

Sobrevivência (ambientes devastados) 40, Subterfúgio 30
Aprimoramentos: Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos, Toque Letal -3*
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

* Vide a seção **NOVAS REGRAS**

Artilheiro Pesado

Na maioria dos grandes exércitos do Reinado, a principal força de combate é composta pelos soldados de cavalaria e infantaria (Guerreiros, Cavaleiros, Legionários...). Por ocuparem a linha de frente do grupo, eles são os primeiros a se envolverem no combate com o inimigo. Em seu apoio, especialistas em ataques à longa distância (Arqueiros, Besteiros ou mesmo magos) minam aos poucos o poder de fogo adversário, para mais tarde a infantaria concluir o serviço com golpes corporais. Entre estes guerreiros hábeis em combate à distância está também o Artilheiro Pesado, embora este seja comum apenas em grandes exércitos.

Os Artilheiros Pesados são guerreiros peritos no manejo de grandes máquinas de guerra, como balistas, catapultas e outras. Sua presença é comum em reinos com tecnologia bélica avançada e tradição guerreira. Destacam-se neste aspecto Deheon, Yuden, Porthsmouth, Trebuck e o reino anão de Doherimm. Em reinos mais distantes do centro, como Collen e Tollon, esta figura é praticamente desconhecida.

As grandes armas de guerra possuem uma função bem específica em um exército. Elas são capazes de causar grandes danos com um único acerto. A munição destes aparatos costuma ser pedras, flechas ou mesmo bolas de metal, todas de grande tamanho. Por isso, catapultas, balistas e outras máquinas deste tipo são altamente indicadas para destruir construções e veículos inimigos ou dizimar grupos de soldados adversários, especialmente os de infantaria.

Artilheiros Pesados são os únicos capacitados a operar e consertar estas fabulosas máquinas de guerra. Não é uma tarefa simples, pois as peças necessárias para a manutenção destes aparatos são caras e difíceis de se conseguir. Além disso, o tempo necessário para recarregar uma máquina destas após um disparo varia de acordo com o tamanho dela. Catapultas e balistas colossais só ficam prontas para um novo ataque depois de várias rodadas, embora as máquinas menores possam ser recarregadas a cada três rodadas. Por isso, as armas de artilharia pesada ficam em uma posição recuada, distante das áreas de combate intenso, e são protegidas por alguns homens da infantaria.

Existe também um outro inconveniente no uso deste tipo de arma. Elas exigem um grande espaço para serem empregadas. Por isso, os artilheiros são praticamente inúteis quando participam de missões em locais fechados, como cavernas e dungeons. Em situações como essa, é altamente recomendável que os artilheiros saibam utilizar outras armas, especialmente de corpo-a-corpo, mas nada impede que eles lutem com arcos ou bestas. Aliás, quando são privados de operar as suas máquinas, eles preferem usar armas de longa distância como segunda opção.

Os Artilheiros Pesados começam o jogo com a sua própria máquina. Em 3D&T, ela é construída com o mesmo número de pontos que o personagem (5 pontos). Os tipos mais comuns de máquinas de guerra são as catapultas (dano por contusão) e as balistas (dano por perfuração). Elas devem possuir, no mínimo, PdF 1 — do contrário, não seriam consideradas como armas de longo alcance. Consulte o capítulo **Máquinas e Veículos** do ***Manual 3D&T*** para mais informações. No Sistema Daemon, os pontos de Aprimoramento necessários para se ter a máquina estão inclusos no preço final do kit.

A fabricação de máquinas de guerra é algo habitual em Doherimm. Esta seria uma forma dos anões compensarem a sua falta de habilidade com magia e não fazer feio diante de eventuais inimigos, utilizando seus vastos conhecimentos em engenharia para o desenvolvimento de artilharias ainda mais eficientes. Contudo, elas só seriam empregadas em uma guerra ou para a defesa do reino, nunca por razões levianas.

3D&T
Custo: 2 (1 para Anões)
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe a vantagem Máquina (geralmente balista ou catapulta) e a perícia Máquinas gratuitamente. Pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada
Desvantagens: Munição Limitada
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento (3 para Anões), 220 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha uma arma 20/20, Artilharia Pesada 50, Besta 20/0, Camuflagem 20, Condução 30, Engenharia 30, Furtividade 20, Ler/Escrever 20, Mecânica 40, Mira (30)
Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, 2 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 2 por nível

Atacante

Um Atacante é um tipo de guerreiro devotado a um único princípio do combate: o ataque. Durante toda a sua vida, seus treinamentos em técnicas de combate sempre foram voltados a este único princípio. Em seus diversos anos de treinamento, ele desenvolveu grandes habilidades de ataque a seus oponentes, que causam danos muito maiores do que ataques comuns, além de diversas técnicas de ataques múltiplos. No entanto, com tanto tempo e esforço dedicados a reforçar suas técnicas de ataque, suas técnicas defensivas acabam ficando com diversas falhas, de forma que ataques direcionados a eles sempre causam dano maior.

3D&T
Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: F ou PdF (escolha um)+1 (até F/PdF5) e Ataque Especial gratuitamente
Desvantagens: ataques contra ele recebem um bônus de FA+1
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha três armas (uma 40/0, outra 30/0, outra 20/0), Briga 30/0, Corrida 30, Desarme (40), Luta com Duas Armas (50), Salto 20, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Os atacantes recebem um bônus de +2 em seus danos, mas todos os seus testes de defesa são dificultados em um nível.

Atirador de Knui Pkahn

Knui Pkahn (que em um antigo idioma de tribos goblins bárbaras do norte de Arton significa "O Vento de Knui") é uma das armas mais exóticas conhecidas em todo o Reinado — e também conhecida como uma das maiores invenções já feitas pela raça goblin. Ela consiste de diversas partes metálicas cilíndricas ligadas entre si de forma a permitir passagem de ar por entre elas, para que, quando um pequeno gatilho é apertado, uma série de cordas e roldanas produza uma forte pressão dentro do aparelho, resultando na projeção de uma grande rajada de ar, com força e alcance suficientes para causar um dano considerável em um alvo mesmo a uma certa distância.

Dizem que esta poderosa arma teria sido inventado por um goblin armeiro do reino de Zhakarov, chamado Knui. Após vários anos de estudos e tentativas frustradas, o goblin conseguiu completar os planos para sua engenhoca, que surpreendentemente não apresentou nenhum defeito, sendo talvez por isso que tenha ficado famosa em vários pontos do Reinado (sendo o principal deles a região sudoeste de Zhakarov, onde dizem que Knui morava), embora ainda considerada exótica na imensa maioria do continente.

Um Atirador de Knui Pkahn nada mais é que um guerreiro especialista no uso de tal arma. Pelo fato de a arma ainda ser considerada exótica na maioria do Reinado, estes ainda são bastante raros, sendo que a maioria dos conhecidos são justamente goblins que, na maioria das vezes, também fabricaram sua própria arma com base nos planos de Knui. Muitos até mesmo fizeram alterações nos planos originais, construindo Knui Pkahns com diversas habilidades extras (como o de carregar ar por mais tempo para causar um dano maior, ou de realizar ataques sucessivos, aumentando o dano final), mas em geral estas alterações apresentam diversos defeitos.

3D&T
Custo: 1 (0 para Goblins)
Restrições: nenhuma
Vantagens: PdF+1 (até PdF5), Mecânica (de Máquinas), pode comprar Tiro Múltiplo, Tiro Carregável e a perícia Máquinas por 1 ponto cada
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento (2 para Goblins), 220 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Camuflagem 20, Esquiva 30, Furtividade 30, Knui Pkahn 40/0, Mecânica 20, Mira (30), Subterfúgio 20

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, 3 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 3 por nível

Besteiro

Entre os guerreiros especialistas em ataques à distância, certamente o Arqueiro é o tipo mais conhecido pois o uso do arco é muito difundido em Arton tanto em áreas selvagens quanto nas vilas e grandes cidades. Outros tipos mais exóticos são difíceis de encontrar (Artilheiros, Pistoleiros...).

O Besteiro não é necessariamente raro, mas a sua freqüência é baixa se comparada à de Arqueiros. O uso de bestas entre os aventureiros não é muito comum, pois os arcos são mais fáceis de se fazer, comprar e consertar. As bestas são aparatos relativamente complexos cuja manutenção só pode ser feita por mecânicos experientes.

Entretanto, os Besteiros vêm ganhando espaço em reinos mais desenvolvidos, onde a tecnologia bélica é mais acurada. As principais vantagens das bestas sobre os arcos são a sua maior precisão e, principalmente, a velocidade e o alcance dos tiros. Contudo, o dano causado não sofre variações, pois os tiros dependem unicamente da força do aparato – vantagem para os Arqueiros nesse caso específico.

Os Besteiros também são treinados em conhecimentos básicos de mecânica. Eles precisam manter a sua arma sempre em ordem, livre de sujeira, defeitos, peças enferrujadas ou frouxas. Alguns deles apegam-se demais à profissão e aprendem a construir sozinhos suas próprias bestas, além de pesquisarem sobre como torná-las mais eficientes e poderosas.

O modo de atuação preferido dos Besteiros é a tocaia. Eles procuram esconder-se nos locais mais altos ou protegidos à espera de seus inimigos. A vantagem de se utilizar a besta em um ataque como este é a discrição, pois este tipo de arma não requer muito espaço para ser utilizada, ao contrário do arco. Dependendo do tamanho da besta, os Besteiros podem se ocultar mesmo em locais apertados (embaixo de carroças, por exemplo). Com um arco, isto seria impossível.

Grandes reinos como Deheon e Yuden formam equipes de Besteiros para vigiarem pontos estratégicos das propriedades oficiais como torres, galpões e muralhas. Outros trabalham por conta própria como aventureiros, mercenários ou mesmo assassinos.

Este kit é comum em Doherimm. Dentre as armas à distância, a besta é a mais utilizada por lá. Assim, o reino costuma formar milícias compostas por Besteiros para servirem de reforço às tropas de guerreiros — os anões não gostam muito de manusear e fabricar arcos. Os gnomos, raça estrangeira similar à dos anões, possuem bastante intimidade com engenhos mecânicos e, por isso, torna-se mais fácil para eles se tornarem Besteiros. Já os minotauros qualificam as bestas da mesma forma que os arcos, ou seja, armas usadas apenas por gente covarde. Por isso, este kit está vetado para eles.

3D&T
Custo: 1 (0 para Anões e Gnomos)
Restrições: Proibido para Minotauros
Vantagens: Recebe PdF+1 e Mecânica (especialização de Máquinas) gratuitamente. Pode comprar Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Máquinas por 1 ponto cada
Desvantagens: Munição Limitada
Pontos de Vida e Magia: R×4

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento (1 para Anões e Gnomos), 200 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Minotauros
Perícias: Besta (um tipo 40/0, outro tipo 20/0), Camuflagem 30, Escutar 20, Furtividade 20, Mecânica 30, Mira (30), Rastreio 20, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 3 por nível

Caçador de Devotos

Este tipo de aventureiro tornou-se um grande incômodo para diversas organizações religiosas espalhadas em Arton. Tanto que seus respectivos líderes tomaram medidas cautelares para proteger seus seguidores contra as investidas — em geral, violentas — dos chamados Caçadores de Devotos. As medidas mais comuns empregadas contra estes indivíduos são o fortalecimento da segurança de locais importantes para as ordens religiosas por parte de clérigos ou paladinos de mesma religião ou por agentes enviados pelo poder público.

Os Caçadores de Devotos são guerreiros especializados em eliminar todo tipo de servos de deuses, sejam estes sacerdotes, paladinos, campeões ou simplesmente fiéis comuns. Normalmente são pessoas frias e amargas, que de alguma forma se decepcionaram ao devotar-se a alguma religião e

atualmente preferem não confiar em nenhuma divindade. Eles não negam a existência dos deuses, mas acreditam ser auto-suficientes e dispensam a ajuda de entes superiores. O comportamento de um Caçador de Devotos é idêntico ao dos nascidos em Salistick — aliás, muitos deles vieram deste reino.

Os Caçadores de Devotos são grandes conhecedores de várias religiões de Arton, desde as mais importantes até mesmo algumas das mais remotas (segundo um famoso ditado yudeniano, "a melhor forma de derrotar um inimigo é tentar conhecê-lo profundamente, até mais do que ele próprio"). Assim, eles sabem vários detalhes sobre a história, filosofia, costumes, símbolos, locais sagrados e outras informações importantes referentes sobre estes cultos — eles conseguem tais informações a partir da leitura de documentos, pesquisas de campo e conversas com pessoas que lhe forneçam algum dado relevante. Por isso, os Caçadores de Devotos recebem H+2 em testes de Habilidade envolvendo religiões em geral.

Os Caçadores de Devotos são altamente resistentes a todas as magias disparadas por sacerdotes, paladinos e outros servos dos deuses. Eles recebem gratuitamente as vantagens Resistência à Magia e Armadura Extra contra Magia — no sistema Daemon, o caçador recebe o aprimoramento Resistência à Magia com valor 2D. Mágicas benéficas como círculos de proteção e magias de cura também sofrem os efeitos desta habilidade — elas tem efeito mínimo nos Caçadores de Devotos. Estas vantagens funcionam apenas contra feitiços de origem divina, sendo inúteis contra magias arcanas. No sistema Daemon, as variáveis numéricas dos milagres divinos (executados com Pontos de Fé) também serão reduzidas ao mínimo e os testes necessários para o personagem resistir a eles é facilitado em um nível.

Caçadores de Devotos não podem ser seguidores de nenhuma divindade nem adotar vantagens e desvantagens correlacionadas — como Clericato, Paladino ou Pontos de Fé. Também são proibidos de utilizar quaisquer objetos mágicos criados com magia divina. Como conseqüência deste ateísmo, é dito que os deuses não permitem a ressurreição destes aventureiros caso estes morram. Nenhuma magia utilizada com este fim vai funcionar em um Caçador de Devotos morto.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Proibido para Clérigos e Paladinos
Vantagens: Recebe Armadura Extra contra Magia e Resistência à Magia gratuitamente — mas elas funcionam apenas contra magias divinas; H+2 em testes envolvendo religiões em geral. Pode comprar Investigação por 1 ponto
Desvantagens: Não pode utilizar itens mágicos de origem divina; magias divinas de cunho benéfico surtem efeito mínimo; não pode ser ressuscitado
Pontos de Vida e Magia: R×4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 255 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para personagens com Pontos de Fé
Perícias: Espada Larga ou Longa 40/40, Furtividade 20, Heráldica 20, Interrogatório 30, Intimidação 30, Ler/Escrever 20, Oculto 20, outra Arma 20/20, Pesquisa/Investigação 30, Rastreio 20, Subterfúgio 20, Teologia 50
Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos, Resistência à Magia 2D (apenas magias divinas)
Pontos Heróicos: 3 por nível

Cavaleiro dos Mares

O Cavaleiro dos Mares é um outro aventureiro que conta com o apoio de um parceiro animal ou monstro em suas missões. Nesse caso específico, o companheiro do personagem é uma criatura aquática.

A maneira como homem e criatura se tornam amigos não é muito diferente de outros casos já conhecidos. Muitas vezes ambos são criados unidos desde pequenos, para assim criarem laços de confiança e afetividade. Em outras situações, contudo, a proximidade dos dois se dá sob circunstâncias incomuns — quando um guerreiro perdido em alto-mar é salvo por um golfinho e o primeiro, agradecido, destina parte dos alimentos que consegue ao seu salvador. É o início de uma amizade duradoura.

A intimidade do Cavaleiro dos Mares com seu parceiro é notável. Ambos agem e lutam em plena harmonia (como se fossem uma criatura só), o que os torna adversários mortíferos. Juntos, eles podem realizar um ataque com carga capaz de provocar grandes danos no alvo — no sistema 3D&T, este ataque é feito com o dobro do valor da Força (FA=F×2+H+1d) e, no sistema Daemon, o dano causado por um ataque com carga aumenta para +5, em vez dos +2 normais. O cavaleiro, se quiser, pode lutar enquanto sua montaria estiver

atacando, mas precisa passar em um teste de H+1/Cavalgar +10%. Além disso, cada um é capaz de se comunicar com o outro por meio dos pensamentos e sentimentos, devido a tamanha intimidade entre eles. No entanto, o Cavaleiro dos Mares sofre a restrição de ter seu poder de combate reduzido fora das águas.

Os animais permitidos para se tornarem parceiros de um Cavaleiro dos Mares são aqueles de médio porte, como arraias, golfinhos, leões-marinhos e outros. Quanto aos monstros, o personagem pode escolher entre: cavalo-glacial, cavalo-marinho, ictiossauro, quelonte, selakos ou qualquer outro equivalente. As criaturas serão sempre jovens e terão os menores atributos possíveis para sua espécie (para mais informações sobre animais aquáticos de montaria, consulte o ***Guia de Monstros de Arton*** ou o ***Manual dos Monstros***).

Personagens anfíbios (como os elfos-do-mar) tem mais facilidade para adotar este kit (novidade...). Estes possuem uma enorme vantagem em combates e missões subaquáticas em relação a cavaleiros de raças terrestres. Em compensação, Cavaleiros dos Mares não-anfíbios podem prender a respiração pelo dobro do tempo de uma pessoa comum (R×10 minutos — R×2 se estiver em combate ou realizando esforço físico em 3D&T, CON minutos no sistema Daemon).

3D&T
Custo: 2 (0 para Anfíbios, 3 para Anões)
Restrições: Proibido para Centauros, Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Recebe Aliado, Cavalgar (especialização de Animais), Ligação Natural e Sobrevivência (Mares ou Rios/Lagos) gratuitamente. Pode comprar Animais e Sobrevivência por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento (2 para Anfíbios, 5 para Anões), 220 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Centauros, Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Arpão ou Tridente 40/40, Azagaia 20/20, Montaria 40, Natação 30, Rastreio 30, Rede 20/0, Sobrevivência (mares ou rios) 40, Tratamento de Animais 20, Treinamento de Animais 30
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Familiar 2
Pontos Heróicos: 4 por nível

Cavaleiro Galante

O Cavaleiro Galante é normalmente uma pessoas vinda das camadas mais altas da sociedade onde vive. É alegre, falante, sociável e bem vestido. Sua postura, etiqueta e cultura lembram a de um bardo, mas a missão principal deste sujeito não é levar notícias e entretenimento para a população, mas sim o amor.

Comovido por vários casos de amores não-correspondidos ou impossíveis, o Cavaleiro Galante se esforça para depositar esperança nos corações aflitos e amargurados dos amantes e dedica-se para convencer, valendo de todos os meios possíveis, a pessoa que estes amam a aceitá-los. As armas principais utilizadas pelo galante são canções, poesias e histórias de amor, normalmente entoadas ao som de instrumentos musicais como a harpa, a cítara e o alaúde.

Além de serem habilidosos artistas do coração, os Cavaleiros Galantes também receberam o treinamento de combate para defender a causa dos apaixonados com suor e sangue. Muitas vezes, estes guerreiros são chamados para resgatar donzelas raptadas por pessoas cruéis ou monstros, para em seguida entregá-las ao amado. Não existe nada melhor para um galante do que ver um romance terminar com um final feliz. Quando está lutando em prol desta causa, o Cavaleiro Galante tem suas habilidades de combate melhoradas — ele ganha H+1 e FA final +1 (3D&T) ou bônus de 10% nos ataques e +1 nos danos (Daemon).

Como todo guerreiro montado, o Cavaleiro Galante pode realizar um ataque de carga junto com seu cavalo — no sistema 3D&T, este ataque é feito com o dobro do valor da Força (FA=F×2+H+1d) e, no sistema Daemon, o dano causado por um ataque com carga aumenta para +5, em vez dos +2 normais. Ele também pode lutar enquanto sua montaria estiver atacando, embora tenha de passar em um teste de H+1/Cavalgar +10% para ser bem-sucedido.

Cavaleiros Galantes possuem uma irresistível atração pelo sexo oposto. Assim, ele próprio tem grande facilidade para se envolver em relacionamentos amorosos, ora efêmeros, ora duradouros. Talvez este seja o principal defeito destes "paladinos do amor" — não conseguem controlar o próprio coração. Por isso, os Cavaleiros Galantes hesitam em atacar qualquer pessoa do sexo oposto. Eles sofrem um redutor de H-1 e FA final -1 (3D&T) ou -10% nas jogadas de ataque e -1 nos

danos quando estão em situações assim e dificilmente teriam coragem de machucar o oponente com gravidade.

Os Cavaleiros Galantes podem adotar qualquer estilo de combate. Embora seja comum associá-los aos swashbucklers, nada impede que guerreiros de espada e armadura ou lutadores de artes marciais possam sê-lo. Apesar deste kit ser mais comum entre membros da elite, ele pode ser adotado por pessoas mais humildes, desde que estes tomem cuidado com a aparência, a etiqueta e seu repertório cultural.

As raças mais adequadas para seguirem esta profissão são os humanos, elfos e meio-elfos. Seria interessante (e até engraçado) ver um cavaleiro anão defensor do "mais nobre dos sentimentos". Contudo, tal chance disso acontecer é muito pequena devido à natureza pouco romântica dos anões.

É muito comum entre os Cavaleiros Galantes dizerem frases de efeito relacionadas ao amor, ao romance, ao heroísmo e ao cavalheirismo. Se você avistar alguém pronunciar bobagens como "não há distância que separe o mais forte dos amores" ou "até mesmo os ogres podem amar", saberá identificá-lo rapidamente (e talvez dar-lhe uma boa bifa, caso você também tenha uma natureza pouco romântica).

3D&T
Custo: 1 (0 para Humanos, Elfos e Meio-Elfos, 2 para Anões)
Restrições: Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
Vantagens: Ganha H+1 e FA final +1 quando luta em prol dos apaixonados. Recebe Cavalgar (especialização de Animais) e Artes gratuitamente. Pode comprar Esportes e Manipulação por 1 ponto cada
Desvantagens: H-1 e FA final -1 quando luta com alguém do sexo oposto
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento (1 para Humanos, Elfos e Meio-Elfos, 3 para Anões), 265 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
Perícias: Escolha uma Arma 40/40, Atuação 30, Canto 20, Desarme (40), Esquiva 30, Etiqueta 40, Heráldica 10, Instrumento Musical 40, Ler/Escrever 20, Montaria 40, Redação 30, Sedução 20
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Cavaleiro Goblin

Em qualquer tribo humanóide com o mínimo de civilização existem guerreiros empenhados em defender os interesses de seu povo — também chamados de heróis ou defensores. O Cavaleiro Goblin é um exemplo típico desta afirmação. Ele é geralmente uma das figuras mais valorizadas entre seus iguais, pois recebeu a honra de montar e cuidar de um wurg, um lobo-das-cavernas de origem ancestral.

Todo goblin em sua juventude deseja tornar-se um cavaleiro devido ao grande prestígio que esta carreira proporciona. Os candidatos ao posto são observados desde pequenos pelos xamãs e líderes tribais. Aqueles indivíduos que demonstram habilidades acima da média racial são inequivocamente escolhidos. Para um Cavaleiro Goblin, as qualidades mais importantes são a astúcia, o poder de combate, a afinidade com a sua montaria, as responsabilidades para com o seu povo e a capacidade de liderança. Por tudo isto, é muito comum que o Cavaleiro Goblin assuma o comando de sua tribo, pois geralmente é o membro mais forte e corajoso.

O relacionamento entre o cavaleiro e a sua montaria começa desde cedo. Durante os treinamentos, o goblin aprendiz é encarregado de criar um filhote de wurg recém-capturado. Desta forma, cavaleiro e parceiro criam, aos poucos, um vínculo afetivo muito sólido através do qual um zela pela vida do outro. O êxito nessa profissão depende muito de como ambos atuam em equipe. Se o desempenho mostrar-se insatisfatório — como por exemplo, se o goblin for muito impaciente com o lobo, ou se a montaria recusar-se insistentemente a obedecê-lo —, o candidato a cavaleiro será reprovado.

Quando está em atividade, o Cavaleiro Goblin é responsável por uma série de tarefas: além de preocupar-se em defender sua tribo de eventuais ataques inimigos, ele deve realizar expedições periódicas em busca de novas fontes de alimento, missões de reconhecimento, resgates ou mesmo empreender ofensivas contra tribos rivais, para assim tomar-lhes seu território e pertences.

Cavaleiros Goblins podem realizar um ataque com carga em seus oponentes, assim como outros combatentes montados. No sistema 3D&T,

este ataque é feito com o dobro do valor da Força (FA=F×2+H+1d) e, no sistema Daemon, o bônus ganho em um ataque com carga aumenta para +5, em vez dos +2 normais. O Cavaleiro Goblin cavaleiro, se passar em um teste de H+1/Cavalgar +10%, pode realizar ataques enquanto o seu lobo estiver atacando.

Devido às suas obrigações perante a sua tribo, os Cavaleiros Goblins não têm liberdade para se ausentar por longos períodos e aventurar-se em nome de outras causas. Isto certamente vai dificultar a adoção do kit por personagens jogadores.

3D&T
Custo: 1
Restrições: Apenas Goblins
Vantagens: Recebe Boa Fama (em sua tribo), Cavalgar (especialização de Animais) e Aliado (lobo-das-cavernas — F1, H1, R1, A0, PdF0, Audição Aguçada e Faro Aguçado) gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto
Desvantagens: Devoção (para com sua tribo. Recebe um redutor de -1 em suas características quando está fora de seu lar)
Pontos de Vida e Magia: R×4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
Restrições: Apenas Goblins
Perícias: Arco Curto 20/0, Azagaia 30/30, Doma 30, Escutar 20, Funda 20/0, Montaria 40, Rastreio 30, uma Sobrevivência 30, Tratamento de Animais 30, Veterinária 20
Aprimoramentos: Familiar 2 (lobo-das-cavernas), 3 Pontos Heróicos, Status 2 (em sua tribo), Fanático -2
Pontos Heróicos: 3 por nível

Defensor

Um Defensor é um tipo de guerreiro devotado a um único princípio de combate: a defesa. Durante toda a sua vida, seus treinamentos em técnicas de combate sempre foram voltados a este único princípio. Em seus diversos anos de treinamento, ele desenvolveu grandes habilidades de defesa, seja em formas de aparar e bloquear, seja em formas de esquiva. Além disso, também desenvolveu uma grande resistência, podendo resistir a muito mais ataques do que uma pessoa normal conseguiria. No entanto, com tanto tempo e esforço dedicados a reforçar suas técnicas defensivas, seu poder ofensivo ficou deficiente, de forma que seus oponentes têm menos dificuldade em aparar e bloquear o dano de seus ataques, recebendo menos dano por estes.

3D&T
Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: A+1 (até A5) e Deflexão gratuitamente pode comprar Reflexão por 1 ponto; H+1 para esquivas
Desvantagens: seus inimigos recebem um bônus de FD+1 contra seus ataques
Pontos de Vida/Magia: Rx6

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha três armas (uma 0/40, outra 0/30, outra 0/20), Briga 0/30, Corrida 30, Escudo 0/30, Esquiva 40, Salto 20, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 5 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 5 por nível
Especial: Os defensores têm direito a realizar uma manobra extra de defesa durante uma rodada de combate. Entretanto, seus testes de ataque são dificultados em um nível.

Espadachim

Espadachins são especialistas no uso da mais comum arma de mundos de fantasia medieval: espadas. São extremamente habilidosos e mortais quando usam uma dessas, capazes de feitos realmente sensacionais e aparentemente impossíveis com sua espada (cortar balas que vem em sua direção, deslocar o vento para derrubar alguém, etc.), bastando alguns testes de atributos com modificadores variados, a critério do mestre. Alguns espadachins também desenvolvem uma relação afetiva com sua espada, tendo muitas vezes ela quase que como uma amante (não, não da forma como você está pensando, seu pervertido!!), tratando-a quase que como uma pessoa, algumas vezes (aliás, geralmente) tendo mais intimidade com ela do que com qualquer pessoa de verdade.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: FA+1 por Força (corte), podem comprar a vantagem "Vorpal" (normalmente

disponível apenas para Armas Especiais) como se fosse uma vantagem normal, por 2 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Acrobacia 20, Camuflagem ou Furtividade 20, Desarme (40), Esquiva 30, Etiqueta 20, Heráldica 20, Luta com Duas Armas (50), Montaria 30, Salto 20, uma Espada 50/50, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: Ambidestria 2, 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Foice de Leen

Estes terríveis guerreiros de Leen, o deus da morte (uma face de Ragnar venerada por humanos e outras criaturas não-goblinóides) são ditos ser uma versão macabra dos Paladinos encontrados em seitas de servos a Leen. De fato possui poderes bastante semelhantes, mas não são verdadeiros Paladinos - pois não seguem aos códigos que garantem que os Paladinos sempre sirvam ao bem e a justiça. Ao invés disso, seguem seu próprio "cdigo de honra" macabro, que os obrigam a matar pelo menos um ser humano (ou semi-humano) a cada 1d dias, seguindo as regras para Insano: Homicida.

Foices de Leen normalmente aparecem como terríveis guerreiros em armaduras negras, portando escudos e espadas semelhantes aos que normalmente são portados por Paladinos, porém negros. Costumam servir a seitas de Sacerdotes Negros, servindo como agentes dos mesmos. Mesmo assim, não são incomuns aqueles que atuam sozinhos, servindo ao seu deus maligno de forma independente.

Foices de Leen também podem ter um entre os seguintes Poderes Garantidos por seu deus:

- **Arma Profana**. O personagem possui uma arma (geralmente uma espada ou uma foice com lâmina negra — mas não necessariamente Especial) com um efeito inverso a Sagrada: concede +1 em Força e Armadura ao usuário quando enfrenta criaturas benignas (como Paladinos e Clérigos de deuses bondosos ou seres feitos com magia de Luz).
- **Fúria Guerreira**. Uma vez por dia, o personagem pode invocar uma fúria guerreira que concede um bônus de H+1 e FA final +1, além de não poder usar manobras e vantagens que gastem PMs ou concedam benefícios em combate, até o final de uma batalha.
- **Aura de Pânico**. Uma vez por dia o personagem pode criar uma aura de medo de 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (mesmo efeito da magia Pânico).

3D&T
Custo: não pode ser comprado (apenas para NPCs)
Restrições: Focus 2 em Trevas, Terra ou Fogo; não pode ter Focus em nenhum outro caminho; apenas Humanos e Meio-Elfos
Vantagens: Armadura Extra contra Trevas, +1 em testes de Resistência (mas isso não altera seus PVs/PMs)
Desvantagens: Insano: Homicida
Pontos de Vida/Magia: Rx8

Daemon
Custo: Não pode ser comprado (apenas para NPCs)
Restrições: Pontos de Fé ou Poderes Mágicos — devem possuir Focus apenas nos caminhos do Fogo, Terra, Trevas, Animais, Humanos e Demônios. Apenas Humanos e Meio-Elfos podem adotar este kit
Perícias: Camuflagem 20, Cavalgar 40, Demônios 20, Esquiva 30, Foice 50/50, Furtividade 30, Intimidação 30, uma Manobra de Combate, Teologia 20, Rituais 10, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 7 Pontos Heróicos, Assassino Serial –2
Pontos Heróicos: 7 por nível
Especial: Foices de Leen têm Resistência 2D contra ataques baseados em Trevas. Eles também ganham +10% em testes de resistência.

Furioso de Keenn

Este personagem é visto por muitos como a representação fiel e inequívoca dos desejos de Keenn, o deus artoniano da guerra. O Furioso de Keenn é um guerreiro que procura resolver todo e qualquer problema através da luta, mas não é capaz de controlar a sua agressividade.

Os Furiosos de Keenn são treinados nas ordens da guerra, da mesma forma que os clérigos e cavaleiros deste deus. Contudo, o treinamento de um Furioso é ainda mais difícil. Os aprendizes são instruídos a despertarem a fúria contida em seus corações e, para isso, são submetidos a todo tipo de

humilhação. Assim, se alguém disser que "quando um Furioso de Keenn termina seu treinamento, ele quer descontar em todo mundo toda a raiva que sentiu durante aquele momento", não duvide, porque é verdade.

Como todo seguidor de Keenn, os Furiosos são guerreiros disciplinados. Reconhecem a autoridade de seus superiores e os obedece sem questioná-los. São seguidores fervorosos de sua religião e defendem a sua crença de qualquer ameaça, injúria ou comentário depreciativo com o uso da força. Graças à disciplina e ao treinamento especial aos quais foram submetidos, os Furiosos de Keenn dificilmente sentem medo ou receio de uma situação evidentemente ameaçadora. Assim, eles precisam apenas fazer testes de R+3/testes fáceis de WILL para resistir a todas as formas de medo ou tentativas de intimidação ou tortura.

A principal característica (e também a maior fraqueza) dos Furiosos de Keenn é o pouco controle que estes têm sobre suas emoções. Eles tendem a reagir violentamente quando atacados, contrariados, sofrerem dano ou quando a sua religião for questionada ou desrespeitada. Neste caso, ele precisa fazer um teste de Resistência/WILL para não sofrer os efeitos da desvantagem Fúria. Apenas meios drásticos seriam capazes de deter um Furioso neste estado, mas em alguns casos, o melhor mesmo é esperar a fúria terminar.

Furiosos de Keenn seguem as mesmas Obrigações e Restrições dos demais servos da guerra. Por seu temperamento instável e selvageria em combate, eles costumam ser temidos pelos outros aventureiros. O mais comum é que Furiosos participem de campanhas ao lado de outros devotos de Keenn — mais preparados em conter as crises de fúria do personagem.

3D&T
Custo: 0
Restrições: H2. Proibido para Centauros, Fadas, Goblins e Halflings
Vantagens: Recebe Adaptador e Cavalgar (especialização de Animais) gratuitamente. Pode comprar Esportes e Sobrevivência por 1 ponto cada
Desvantagens: Fúria, Má Fama
Pontos de Vida: R×6
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: FR, DEX e CON 13. Proibido para Centauros, Fadas, Halflings e Goblins
Perícias: Espada Longa ou Bastarda 40/40, Corrida ou Natação 30, Escudo 0/30, Esquiva 40, Heráldica 20, Intimidação 30, uma Lança de Cavalaria 30/20, Liderança 20, Machado ou Martelo de Guerra 20/20, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30, Teologia 20
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 5 Pontos Heróicos, Fúria –2, Má Reputação –1
Pontos de Fé: 1+1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 5 por nível

Guarda Planar

Um Guarda Planar é um guerreiro treinado para viajar pelos planos. Geralmente, ele costuma ser um companheiro de algum Mago Planar, ou então algum guerreiro que de alguma forma adquiriu a habilidade de viajar entre os planos. Existem também rumores sobre uma organização multi-planar que é encarregada de manter a ordem entre os planos, e para isso emprega diversos Guardas e Magos Planares em suas fileiras. Muitos Guardas Planares também possuem a singular habilidade de transportar a si a outros inimigos para uma espécie de semi-plano, onde este possui uma notável vantagem em combate.

Acostumado às viagens planares, ele pode se movimentar pelos planos sem sofrer qualquer tipo de redutor em suas habilidades (mas nem sempre possui a habilidade de viajar pelos planos livremente; na maioria das vezes será necessário algum mago que utilize Teleportação Planar). Além disso, devido ao seu conhecimento sobre as fraquezas que criaturas costumam adquirir ao abandonar seus planos de origem, um Guarda Planar costuma possuir uma leve vantagem quando enfrenta inimigos que estejam fora de seus planos de origem - recebendo H+1 e FA final +2 dano quando enfrenta inimigos nestas condições.

Outra grande habilidade que o Guarda desenvolve é a de banir estes mesmos seres extraplanares de volta ao seu plano de origem: quando deseja utilizar este poder, o Guarda Planar deve fazer um teste de Habilidade para acertar o oponente (não se esqueça de incluir H+1 por estar enfrentando seres extra planares, e inclua um bônus extra de +2 caso o Guarda esteja em seu plano de origem), e caso acerte, o alvo deve passar em um teste de Resistência-4 ou será imediatamente banido de volta para seu plano original. Além disso, o alvo também fica impossibilitado de utilizar qualquer

meio de viagem planar por 24 horas. Existem alguns rumores de Guardas Planares altamente poderosos que podem banir criaturas por períodos de um mês a vários anos, ou até definitivamente!!

Em termos de aparência, o Guarda Planar costuma ser tão exótico quando qualquer Mago Planar ou viajante extraplanar (aliás, muitas vezes ele é um). Ele costuma utilizar roupas e acessórios exóticos, e muitas vezes utiliza também armas completamente diferentes de qualquer outra feita em Arton – desde estranhas armas de pólvora que funcionam muito mais seguramente que qualquer arma do tipo feita em Arton, até espadas de luz extremamente poderosas e perigosas...

3D&T
Custo: 1
Vantagens: pode comprar Área de Batalha por apenas 1 ponto; não sofre redutor ao trocar de plano;
H+1 e FA+2 contra criaturas extraplanares; pode banir criaturas de outros planos
Desvantagens: nenhuma
Restrições: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Camuflagem 20, Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Escutar 20, Esquiva 30, Oculto 20, Rastreio 30, Rituais 30, Sobrevivência (outros planos) 40, uma Manobra de Combate, Viagem Astral 40
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Senso de Direção 2
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Os guardas planares recebem bônus de 10% em seus ataques e +1d6 no dano ao enfrentar criaturas extraplanares; podem banir criaturas de outros planos se estas falharem em um teste de CON com redutor de -40%. Ao lutar com seres extraplanares em seu plano de origem, os guardas planares ganham um bônus adicional de 20% em seus ataques

Guerreiro da Peste

Este tipo de aventureiro surgiu recentemente em Arton, mas a sua curta existência bastou para que trouxesse o terror e a desgraça aos lugares por onde passou. Os Guerreiros da Peste, como foram rapidamente conhecidos, são capazes de infectar seres vivos com algum tipo de doença a partir de um simples toque.

Conta-se que o primeiro Guerreiro da Peste surgiu em Lomatubar. Ele seria um forasteiro que chegou ao reino com o intuito de descobrir como os lomatubares tornaram-se imunes a doenças comuns, para assim tentar adquirir tal habilidade. Entretanto, este guerreiro aliou-se a um mago ambicioso e perverso, que o obrigou a expor-se a variados tipos de mazelas, além de submeter-se a experiências bizarras. O guerreiro conseguiu tão desejada imunidade, mas foi amaldiçoado com um terrível efeito adverso: todo objeto que ele tocasse seria portador de algum tipo de doença. Ao ser descoberto pelas autoridades, o primeiro Guerreiro da Peste do continente foi condenado à morte na fogueira, por medida de segurança.

Todos os objetos carregados pelos Guerreiros da Peste carregam um tipo específico de mazela a ser definida pelo jogador, sob a supervisão do Mestre. Quando uma vítima sofre um ataque deste personagem, ou toca um objeto contaminado por este, ela tem direito a um teste de Resistência/CON para não contrair a doença. Os guerreiros pestilentos também são imunes a todas as formas de doenças normais e mágicas — isto não inclui venenos, maldições e outros males. Um boato recente em Lomatubar diz que alguns guerreiros submetidos à Praga Coral também são capazes de transmiti-la através do toque ou pelo contato da vítima com objetos contaminados. Entretanto, tais personagens também perderam boa parte de sua sanidade ao serem expostos à praga mágica e agem igual a bestas selvagens — guerreiros nesta situação estão proibidos para personagens jogadores, apenas NPCs podem sê-los.

Guerreiros da Peste, por motivos muito claros, são odiados pelo povo de Lomatubar e condenados à morte na fogueira quando capturados. Essa medida extrema é tomada para destruir qualquer sinal dos corpos dos sentenciados, eliminando assim o risco de contágio por enfermidades.

Mortos-vivos e homens-ratos, por sua condição de portadores de mazelas em potencial, podem adotar este kit por um custo menor.

3D&T
Custo: 1 (0 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos)
Restrições: Nenhuma

Vantagens: Guerreiros da peste são imunes a doenças normais e mágicas
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento (2 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos), 240 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha uma arma 40/40, Camuflagem 20, Diagnose 20, Herbalismo 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Má Reputação -1
Pontos Heróicos: 4 por nível

Guerreiro das Tormentas

Com os recentes ataques da Tormenta, uma série de novos e valorosos heróis tem surgido em Arton, que são aqueles que se arriscam a desbravar os mistérios da tempestade rubra que ameaça o continente. Além dos Magos e Exploradores da Tormenta, um dos mais importantes heróis necessários para um expedição bem sucedida para uma área de Tormenta são os Guerreiros das Tormentas.

Guerreiros das Tormentas são guerreiros treinados e especializados no combate aos perigos da Tormenta. Sua principal vantagem está no seu grande conhecimento sobre as características e pontos fracos dos demônios que habitam as áreas dominadas pela tempestade, o que lhes garante uma eficiência muito maior em combate ao enfrentá-los. Além disso, estando acostumados a ir constantemente a áreas de Tormenta, estes adquiriram uma grande resistência aos seus efeitos, não sofrendo nenhum tipo de redutor em seus atributos ou testes quando encontra-se nesta área. Além disso, não precisam fazer testes para resistir a loucura cada vez que encontram um novo demônio da Tormenta, pois já estão muito acostumados com isso. No entanto, estes guerreiros JÁ são loucos justamente devido a esse grande contato com as diversas espécies de demônios da Tormenta.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: não sofre redutor de áreas da Tormenta, H+1 e FA+2 contra demônios da Tormenta, H+1 em testes ligados à Tormenta
Desvantagens: deve adotar Insano (qualquer tipo)
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Camuflagem 20, Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Escutar 20, Esquiva 30, Furtividade 20, Oculto 40, Rastreio 30, Sobrevivência (áreas de Tormenta) 40, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Caçador de Criaturas 1 (Demônios da Tormenta), um Aprimoramento negativo relativo à personalidade
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Os guerreiros da Tormenta recebem bônus de 10% em seus ataques e +1d6 no dano ao enfrentar os demônios da Tormenta.

Guerreiro de Cristal

Estes fabulosos seres estão entre os guerreiros elementais mais raros de Arton. Quando lutam, combinam perfeitamente força e resistência com beleza e alta qualidade técnica. Esses são os Guerreiros de Cristal.

Muitas histórias sobre estas figuras são contadas em Doherimm, o reino subterrâneo dos anões. Diz-se que alguns deles são encarregados por "forças maiores" para proteger artefatos de grande valor. Tais tesouros estão localizadas em cavernas feitas de puro cristal, dotadas de uma beleza impressionante, mas que escondem perigos infindáveis como armadilhas, labirintos ou até criaturas feitas com esse material. Conta-se que uma destas cavernas é o covil de um dragão adormecido, protegido por vários Guerreiros de Cristal. Supõe-se que este dragão não seja originário de Arton, pois seus poderes seriam relacionados ao cristal, uma característica não encontrada em nenhum tipo de dragão nativo conhecido do continente.

E por falar em subterrâneo, é nesse ambiente que os Guerreiros de Cristal se sentem mais à vontade, especialmente em cavernas onde possam encontrar o seu elemento regente em abundância. Eles não têm quaisquer problemas em viver ao ar livre, mas preferem ficar o maior tempo possível contemplando as belezas das cavernas e ambientes subterrâneos.

As formas como os Guerreiros de Cristal adquirem seus poderes despertam muita curiosidade entre as pessoas. Segundo várias histórias contadas no reino dos anões, eles precisam ficar meses dentro de um cristal gigantesco em hibernação. A função deste método seria para que estes obtenham as mesmas características de seu elemento regente, ou seja, uma combinação perfeita entre força e resistência com beleza e sensibilidade.

De fato, este treinamento trouxe a estes personagens resultados impressionantes. Os Guerreiros de Cristal são capazes de disparar uma rajada de pequenos e pontiagudos cristais pelas mãos. Também podem refletir ataques à distância, principalmente aqueles baseados em energia — os cristais são eficazes para neutralizar esse tipo de ataque, pois estes decompõem ou rebatem a energia disparada. Porém, como os cristais são uma espécie de "rocha luminosa", esses guerreiros apresentam as mesmas fraquezas dos Reis da Montanha — vulnerabilidade a Vento/Som e redutor de –1/-10% em todos os seus testes e de –1/-2 em seus atributos caso esteja fora do chão. Além disso, a pureza dos cristais reage de forma negativa à "malignidade" da escuridão. Portanto, os Guerreiros de Cristal também são mais suscetíveis a ataques baseados no elemento Trevas.

Os Guerreiros de Cristal recebem gratuitamente uma arma especial feita de cristal, cujo tipo exato pode ser escolhido pelo jogador. Existe uma história curiosa a respeito de como estes guerreiros ganham tais armas. Conta-se que eles, durante o treinamento, criam-na dentro de seus próprios corpos. Quando pronta, devem expeli-la pela boca através de regurgitação, um processo extremamente doloroso e aterrador. Quase ninguém acredita nesta história absurda, somente os mais ingênuos (ou os mais loucos...).

Um outro traço interessante (mas não bizarro como o anterior) dos Guerreiros de Cristal é a sua sensibilidade aguçada pela a beleza. Quando lutam, preocupam-se muito com o estilo e a técnica, apesar de não descuidarem da eficácia. São grandes apreciadores das mais variadas formas de arte, e muitos deles costumam adquirir obras artísticas para contemplação pessoal ou enveredar-se em atividades como pintura, escultura, música e outras.

Anões e gnomos possuem mais facilidades para se tornarem Guerreiros de Cristal, visto à sua origem subterrânea e afinidade com minérios.

3D&T

Custo: 3 (2 para Anões e Gnomos)
Restrições: Proibido para Fadas, Mortos-Vivos e criaturas voadoras
Vantagens: Pode acrescentar dano por Cristal (Luz+Perfuração) aos seus ataques. Recebe Arma Especial, Reflexão e Armadura Extra: Corte, Contusão e Perfuração gratuitamente
Desvantagens: Vulnerabilidade: Trevas e Vento/Som, não pode comprar Levitação
Pontos de Vida: R×6
Pontos de Magia: R×4

Daemon

Custo: 6 pontos de Aprimoramento (5 para Anões e Gnomos), 295 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Fadas, Mortos-Vivos e criaturas voadoras
Perícias: Escolha três armas de corte ou perfuração (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Camuflagem 20, Escutar 30, Esquiva 30, Geologia 20, Furtividade 20, Luta às Cegas (40), Rastreio 20, Sobrevivência (cavernas) 40, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: Arma Mágica 2, Poder Elemental 1, 5 Pontos Heróicos
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 5 por nível

Guerreiro de Ragnar

O Guerreiro de Ragnar está entre um dos mais terríveis guerreiros goblinóides que se pode encontrar. Apesar de não ser um Paladino verdadeiro - pois não segue os códigos necessários para tal - seria o mais próximo a este guerreiro sagrado entre os servos de Ragnar, sendo respeitado dentro da ordem como um.

Estes guerreiros temíveis podem, dentro de um combate, entrar voluntariamente em uma fúria guerreira
que lhes garantem grandes vantagens de combate, recebendo concede H+1 e FA+1 até o fim de uma batalha. No entanto, ao final deste período, o Guerreiro estará bastante esgotado, recebendo um redutor de -1 em todas as suas características durante 1 hora. Além disso, muitos Guerreiros de Ragnar também são agraciados por seu deus com armas mágicas de relativo poder, capaz matar um oponente com um único golpe, bem como com propriedades semelhante as da vantagem Sagrada, embora invertida: dá ao personagem um bônus de F+1 e A+1 sempre que ele enfrentar criaturas da Luz (criadas com magia da Luz) e benignas -

inclusive seguidores de diversos tipos de Códigos de Honra.

Um Guerreiro de Ragnar também jamais pode desistir ou se render em um combate, devendo lutar sempre até a vitória ou a morte, ou perderá seus poderes, da mesma que um clérigo do deus.

3D&T
Custo: 1
Restrições: H2; apenas Ogres, Orcs e outros goblinóides servos de Ragnar
Vantagens: F+1 e R+1 (até F5 e R5), pode comprar uma Arma Especial (Profana, Vorpal) por 2 pontos
Desvantagens: Código de Honra dos Heróis (mas referindo-se a goblinóides e outros servos de Ragnar)
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia
Restrições: DEX 14; apenas Goblins, Meio-Orcs, Ogres, Orcs e goblinóides em geral
Perícias: Camuflagem 20, Clava 30/30, Escudo 0/30, Heráldica 20, Intimidação 40, Ler/Escrever (idiomas goblinóides) 30, Machado de Guerra 40/40, Montaria 30, Rastreio 20, Sobrevivência (cavernas/dungeons) 40, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: 2 Pontos de Fé, 4 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1, Código de Honra -1
Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 4 por nível

Guerreiro do Caos

Assim como os Probabilistas, não se sabe ao certo se estes estranhas figuras são devotos de Nimb. Alguns estudiosos acreditam que os Guerreiros do Caos seriam os "campeões" do deus da sorte e do azar, ou seja, um tipo de guerreiro que defende a todo custo os preceitos elementares de sua divindade, exercendo uma função similar a de um paladino — embora não o seja. Entretanto, outros catedráticos consideram tal afirmação muito simplista pois dizem que nem todos os Guerreiros do Caos cultuariam Nimb. Alguns destes sequer acreditam nos deuses, mas sim em "forças ocultas, misteriosas e cuja compreensão está além das capacidades mundanas".

Apesar de toda a polêmica sobre esses guerreiros, já é sabido que muitos deles não seguem correntes filosófico-religiosas já estabelecidas, mas prendem-se a concepções muito particulares sobre a vida, o mundo, as pessoas e o sobrenatural (incluindo os deuses). Por conta disso, as opiniões referentes a estes personagens situam-se em dois extremos: ou são vistos como revolucionários, ou são tratados como loucos, sendo que esta segunda opinião é mais comum entre a maioria dos artonianos.

A principal característica dos Guerreiros do Caos é que estes sempre podem contar com fatores ilógicos e imprevisíveis para auxiliá-los (ou prejudicá-los) durante os combates. A começar por uma força misteriosa que os cerca desde seu nascimento, mas só foi desperta após os treinamentos, cujos detalhes são desconhecidos. Assim, todos os Guerreiros do Caos recebem gratuitamente o primeiro nível da vantagem Poder Oculto.

Fora isto, se o guerreiro conseguir golpear alguém, o jogador deve lançar o d6. Caso o número seja par, o golpe provocará dano máximo no adversário (ou acerto crítico no sistema 3D&T) — mas este ainda pode ser reduzido caso o alvo tenha uma alta FD ou IP elevado. Se o número obtido for ímpar, o golpe causará dano mínimo (ou, no sistema 3D&T, a FA final é reduzida à metade). Algo similar acontece quando o guerreiro errar algum ataque — o jogador também deve lançar o d6 nesta ocasião. Se o número for par, será apenas uma falha comum, mas se o número for ímpar, acontecerá algo bem desagradável ao atacante – ele vai deixar a arma cair no chão, sofrer um escorregão, ter um mau jeito nas costas, enfim, seja qual for a conseqüência, o guerreiro perderá seu próximo turno caso sofra uma falha desse tipo.

Como possuem uma interpretação bastante peculiar sobre as coisas, os Guerreiros do Caos são considerados loucos pela maioria das pessoas. Assim, eles precisam assumir obrigatoriamente a desvantagem Insano ou um aprimoramento negativo relativo à personalidade. Somado a isso, estes sujeitos são incrivelmente ousados e obstinados. Eles jamais desistem de uma missão ou de cumprir um objetivo, não importando qual seja.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Insano (qualquer tipo)
Vantagens: Poder Oculto 1 gratuitamente
Desvantagens: Jamais desistir de uma missão ou objetivo
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
Restrições: Um Aprimoramento negativo relacionado à personalidade
Perícias: Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Empatia 20, Filosofia 30, Impressionar 20, Intimidação 20, Jogos 20, Oculto 30, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: Poder Oculto* 1, 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Guerreiro do Vácuo

Fogo, Terra, Água e Ar - estes são os quatro elementos mais básicos da natureza. Existem também as Trevas e a Luz, completando os seis elementos da magia no mundo de Arton, mas estes não são assim tão "básicos", tanto que, na cultura tamuriana, eles nem sequer existem como elementos da natureza. Pela cultura local, existem apenas cinco elementos: Fogo, Terra, Água, Ar e... Vácuo. Mesmo seus dragões-reis seguem esses cinco elementos, sendo que o Imperador Tekametsu, quando vivo, era o dragão-rei do Vácuo.

Segundo a crença tamuraniana, no entanto, o vácuo é muito mais do que apenas a não-existência total de qualquer coisa, como lhe diria qualquer elementalista especialista no assunto. O vácuo é, sim, o nada, mas ele também é o tudo, a junção completamente harmoniosa de todos os outros quatro elementos. Assim, o Guerreiro do Vácuo é um guerreiro que treina para dominar este poderoso elemento, tentando dominar o seu vácuo interior para poder utilizar as características dos outros quatro elementos em perfeita harmonia.

Quando entra em combate, o Guerreiro do Vácuo é capaz de despertar em si poderes ocultos que possivelmente surpreenderão a todos - e muitas vezes até mesmo ao próprio Guerreiro. Esse poder provém de uma perfeita sintonia entre as principais características dos outros elementos que o Guerreiro é capaz de alcançar devido a seu rigoroso treinamento - a força da terra, a adaptabilidade da água, a intuição rápida do fogo, a eloqüência e graciosidade do ar.

Sendo a crença do vácuo como um elemento da natureza uma característica da cultura tamuraniana, é normal que apenas descendentes desta cultura produzam Guerreiros do Vácuo. Justamente por isso, é muito mais comuns que sejam mestres no uso das armas mais tradicionais do seu povo - como a katana, o nunchaku, a shuriken, etc. Também por isso são conhecidos em muitos lugares como "Samurais do Vácuo", mesmo que, pelo menos na maioria dos casos, não sejam realmente samurais.

3D&T
Custo: 0
Vantagens: Poder Oculto 1 gratuitamente
Desvantagens: nenhuma
Restrições: apenas personagens de descendência tamuraniana
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 330 pontos de Perícia
Restrições: Apenas tamuranianos
Perícias: Acrobacia 20, uma arma oriental corpo-a-corpo 40/40, uma arma oriental de arremesso 20/0, Esquiva 30, Etiqueta 20, Furtividade 30, Heráldica 20, Luta com Duas Armas (50), Montaria 30, Pintura ou Origami 20, Salto 20, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Poder Oculto 1
Pontos Heróicos: 4 por nível

Guerreiro dos Sonhos

Os Guerreiros dos Sonhos estão entre os mais estranhos guerreiros de Arton. Não se sabe exatamente como um guerreiro destes pode surgir: alguns dizem que são pessoas tocadas desde antes do seu nascimento por Nimb, Marah ou Lena, enquanto outros argumentam que seriam vítimas da magia Mundo dos Sonhos que, de alguma forma, "despertaram", mas nunca deixaram de sofrer os efeitos da magia. O mais provável é que nenhum deles esteja errado, e que ainda possam existir diversas outras possibilidades verdadeiras.

Um Guerreiro dos Sonhos vive sua vida como se estivesse em um inacabável sonho. Ele nunca irá admitir ser um, sempre acreditando se algum outro tipo de guerreiro que não um sonhador. Da mesma forma como num sonho toda a realidade e espaço podem ser distorcido pela mente daquele que sonha, um Guerreiro dos Sonhos muitas vezes também parece senti-los de forma diferente: alguns minutos para outros personagens próximos podem parecer horas para o Guerreiro dos Sonhos, horas podem parecer anos, da mesma forma que muitas vezes anos parecem passar-se em apenas minutos

para o Guerreiro. Isso acontece não apenas na mente do personagem, mas no seu próprio corpo também: tudo é sentido por ele na proporção em que ele sente o tempo passar.

Além destas características, um Guerreiro dos Sonhos também apresenta uma série de habilidades especiais. Ele é capaz de transportar a uma série de inimigos para dentro do seu próprio mundo de sonhos (que aos outros irão parecer completamente igual ao mundo normal), em que o Guerreiro está em grande vantagem de combate. Muitos também apresentam poderes telepáticos, entre diversos outros estranhos poderes mentais.

3D&T
Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: Área de Batalha gratuitamente, pode comprar Telepatia por 1 ponto
Desvantagens: Insano: Fantasia
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Camuflagem 20, Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Escutar 20, Esquiva 30, Furtividade 20, Psiquismo 30, Oculto 30, Rastreio 30, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Fantasia -1
Pontos Heróicos: 4 por nível
OBS: O Guerreiro dos Sonhos pode utilizar a magia Mundo dos Sonhos (vide netbook ***Grimório de Arton***) como uma habilidade natural uma vez por dia a cada quatro níveis de experiência. O número de alvos transportados é igual ao valor do atributo Força de Vontade dividido por 4. Essa habilidade só pode ser utilizada em combate.

Guerreiro Iluminado

O Guerreiro Iluminado é um guerreiro que possui diversas habilidades ligadas a Luz. Durante anos a fio, ele treinou sob pesadas luzes, refletidas sob diversas formas através de espelhos sobre ele. Sob condições em que a visão fica tão prejudicada, ele acabou desenvolvendo diversos outros sentidos que o ajudam a perceber o mundo a sua volta mesmo quando estão privados deste sentido, ou quando combate inimigos que podem se valer de ilusões ou invisibilidade. Muitos deles conseguem até mesmo atacar usando poderosas rajadas de luz que saem por seus olhos ou mãos (dano de Luz por PdF), ou até mesmo ficarem totalmente invisíveis e refletir contra seus oponentes disparos que venham contra ele (especialmente disparos de luz).

Outro poder que o Guerreiro Iluminado desenvolve através do seu treinamento é o de criar flashes de luz do nada, capazes de cegar seus oponentes. Todos aqueles que olharem para o forte flash devem ter sucesso em um teste de Resistência+1 ou então ficará cego durante 2d turnos.

Por ter seu treinamento, o Guerreiro Iluminado também desenvolve uma proteção maior contra ataques feitos do elemento Luz, mas também se torna altamente vulnerável a ataques baseados no elemento Trevas.

3D&T
Custo: 2
Vantagens: pode acrescentar Luz ao dano de todos os seus ataques, Armadura Extra: Luz, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Audição Aguçada), pode comprar Reflexão e Invisibilidade por 1 ponto cada
Desvantagens: Vulnerabilidade: Trevas
Restrições: proibido para Anões, Goblins e Mortos-Vivos
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 6 pontos de Aprimoramento, 320 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Anões, Goblins e Mortos-Vivos
Perícias: Camuflagem 40, Cimitarra ou Espada Longa 40/40, Escutar 20, Esquiva 30, Furtividade 30, Lança 20/20, Luta às Cegas (40), Montaria 30, Rastreio 20, Salto 20, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, 4 Pontos Heróicos, Sentidos Aguçados 1 (Audição Aguçada), Sentidos Especiais 1 (Ver o Invisível)
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Guerreiro Tóxico

Os Guerreiros Tóxicos são lutadores cujos poderes estão ligados ao veneno. Não se sabe ao certo como eles adquiriram estes poderes ou quem os concedeu, mas estes guerreiros têm uma versão para explicar estes pontos.

Segundo eles, existem duas formas básicas de treinamento pelas quais os Guerreiros Tóxicos

adquirem resistência à substâncias venenosas. Em uma delas, eles inoculam diariamente em seu organismo pequenas doses de venenos naturais produzidos por plantas, animais, monstros ou obtidos por meios técnicos (alquimia, por exemplo). Assim, eles vão se tornando gradualmente resistentes a estas substâncias. A razão desse procedimento é justamente para garantir uma maior sobrevivência destes guerreiros em ambientes hostis, com muitos seres venenosos.

Outro método conhecido para estes guerreiros obterem seus poderes é a ampla convivência em locais com grande quantidade de criaturas e locais venenosos. Desta forma, o organismo do indivíduo adquire naturalmente resistência contra as substâncias tóxicas produzidas por estes seres. Vale lembrar que este método é mais demorado que o anterior, mas pode-se mostrar mais seguro. Afinal, no caso da autoinoculação, um pequeno erro na dosagem do veneno pode levar o guerreiro a uma morte horrível.

Os Guerreiros Tóxicos também costumam treinar em ambientes onde há grande proliferação de substâncias venenosas. Os pântanos são locais muito freqüentados por estes guerreiros. Ambientes devastados e poluídos também são considerados pelos Guerreiros Tóxicos ótimos lugares para aperfeiçoar seus poderes.

As habilidades especiais dos Guerreiros Tóxicos não são muito diferentes de outros guerreiros do tipo elemental. Eles podem expelir pela boca um jato de veneno capaz de causar dano igual ao seu Poder de Fogo ou nível de Poder Elemental. Estes guerreiros são imunes a todos os tipos de veneno (normais e mágicos) e recebem Armadura Extra contra ataques Químicos em geral. Entretanto, como seus poderes são baseados em um elemento considerado maligno, corruptor e traiçoeiro, os Guerreiros Tóxicos são vulneráveis ao elemento Luz.

Segundo alguns rumores mais recentes, os Guerreiros Tóxicos teriam recebido seus poderes por meio de pactos firmados com o deus-serpente Sszzaas. Em troca de tais dádivas, os guerreiros deveriam colaborar com o deus em seu "grande plano", entre outros compromissos. Como a maioria da população crê na morte do Grande Corruptor, esta história não é levada a sério por quase ninguém. Entretanto, o Protetorado do Reino (que sabe muito bem que Sszzaas continua vivo) está de olho nestes sujeitos.

3D&T
Custo: 3
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Pode acrescentar dano por Químico aos seus ataques. Recebe Armadura Extra: Químico gratuitamente. Pode comprar Sobrevivência por 1 ponto
Desvantagens: Vulnerabilidade: Luz
Pontos de Vida e magia: R×5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga ou Punhal 30/30, Armadilhas 20, Camuflagem 30, Cimitarra ou Espada Larga 40/40, Dardo ou Zarabatana 20/0, Furtividade 20, Herbalismo 30, Lança 20/20, Sobrevivência (pântanos ou ambientes devastados) 40, Subterfúgio 20, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: Imunidade a Veneno 3, Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Herói Selvagem

Um Herói Selvagem é um aventureiro que percebeu como muitos animais pareciam ser quase imbatíveis em seus ambientes de origem, e, por isso, passou anos e anos treinando em meio a estes animais, desenvolvendo técnicas de combate e sobrevivência baseados no modo de vida deste animal. Assim, ele aprende a se locomover entre árvores passando anos vivendo com macacos, ou então aprende a caçar convivendo com lobos, dentre diversas outras possibilidades.

Um Herói Selvagem sempre leva vantagem em combate quando está no ambiente de origem do seu animal, recebendo os benefícios de Arena, e também aprende a sobreviver nestes locais. Além disso, o modo de vida deste animal tende a favorecer o aumento de certos atributos, como Habilidade para macacos ou Força para ursos, de forma que o personagem também irá receber 1 ponto extra no atributo relacionado ao animal que você escolheu. Após anos convivendo com estes animais, é comum que o Herói também aprenda como se comunicar livremente com o animal que escolheu conviver.

3D&T
Custo: 1

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Arena (H+2 em seu ambiente), Sobrevivência (no seu ambiente) gratuitamente; +1 em um atributo a sua escolha (relacionado ao animal escolhido — até um máximo de 5 nesse atributo durante a criação do personagem); pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada
Desvantagens: 1º Lei de Asimov (mas valendo apenas para o animal que representa)
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Briga 30/30, Camuflagem 30, Escutar 30, Intimidação 30, Natação 30, Rastrear 20, uma Sobrevivência 40, Tratamento de Animais 40
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1, Código de Honra -1 (1ª Lei de Asimov)
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Heróis Selvagens um bônus de +3 em um atributo a sua escolha (relacionado ao animal escolhido)

Laçador

As proezas de um Laçador tendem a ser desprezadas por outros aventureiros. Muitos deles custam a acreditar que suas habilidades com cordas e chicotes não são apenas mero exibicionismo, mas podem ser empregadas em um combate com grande eficiência.

O arsenal favorito dos Laçadores não são espadas, machados ou armas convencionais. Em uma luta, eles preferem utilizar aquelas normalmente ignoradas pela maioria dos guerreiros. Laços, chicotes, redes, boleadeiras, armas com corrente (como manguais e nunchakus) ou qualquer outra arma comprida e flexível são um verdadeiro achado para eles. Qualquer item que possa ser usado como uma corda é o bastante para um Laçador experiente agir, não importa se é uma corrente comum, um cinto ou uma teresa (conjunto de lençóis amarrados usados por presidiários em fugas).

Grande parte destas armas causa pouco ou nenhum dano, mas isto não preocupa os Laçadores. Sua principal meta é imobilizar de alguma forma seus adversários a fim de deixá-los em desvantagem. Por exemplo, o Laçador poderia utilizar o seu mangual para prender os braços do oponente, impedindo-o de atacar, ou utilizar um chicote para prender as pernas dele e não deixá-lo fugir. Laçadores mais éticos satisfazem-se em deter seus adversários apenas deixando-os fora de ação. Já outros mais cruéis aproveitam-se disso para machucá-los de verdade...

Valendo-se do alcance de suas armas, o Laçador também pode atingir o pescoço de suas vítimas e sufocá-las. Para isso, basta ele ter sucesso em um teste de H-2 (3D&T) ou uma jogada difícil de ataque (Daemon) e a vítima falhar em um teste de Habilidade/AGI ou Esquiva. Se acertar, o Laçador causa 1d3 pontos de dano no alvo (mais ajustes de FR). Se a vítima não for bem-sucedida em um teste de Força/FR para fugir, irá perder 1 PV por rodada e corre o risco de ser estrangulada — utilize as regras para Asfixia neste caso.

Além dos usos em combate, as habilidades do Laçador também podem ser empregadas em ocasiões mais triviais como fechar portas ou pegar objetos. Conta-se que um vaqueiro era tão competente com o laço que podia pegar qualquer objeto no raio de alcance de sua arma — ele costumava fazer isso para pegar a caneca de cerveja em cima da mesa só para não ter o trabalho de andar em direção a ela... Assim, os Laçadores ganham H+1 ou um bônus de 10% em testes de perícias se utilizar a sua arma.

Raças diminutas como fadas, gnomos, goblins e halflings precisam de muito esforço e talento para compensar suas restrições e se tornarem bons Laçadores.

3D&T
Custo: 1 (2 para Fadas, Gnomos, Goblins e Halflings)
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe FA final +1 por PdF e Paralisia gratuitamente. H+1 em testes de perícias quando utiliza sua arma
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento (4 para Fadas, Gnomos, Goblins e Halflings), 160 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Armadilhas 10, Boleadeira, Chicote ou Laço 40/0, Desarme (40), Furtividade 30, Mangual ou Nunchaku 30/30, Manobras para Impressionar

(20), Rede 20/0, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Lutador

Um lutador é um guerreiro especializado em luta desarmada. Ele repudia o uso de armas como espadas ou lanças, preferindo utilizar suas mãos e pés como arma, e geralmente como armas altamente perigosas!! Sendo suas mãos muito mais leves e balanceadas que qualquer arma poderia ser, lutadores tem muito mais facilidade para atacar diversas vezes em um mesmo turno, usando a vantagem Ataque Múltiplo. É muito comum ver este tipo de guerreiro nas ruas de grandes cidades, como pessoas que aprenderam a lutar sozinhos para poder sobreviver, mas também não é incomum que estes tenham mestres que os ensinem variadas técnicas de combate a eles.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: FA+1 por Força (contusão), Ataque Múltiplo
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Acrobacia 20, Artes Marciais ou Briga 40/40, Camuflagem 20, Esquiva 40, Filosofia 20, Impressionar 20, uma Manobra de Combate, Salto 30, uma Sobrevivência 20
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Matador de Lursh-Lyins

Até pouco tempo, o reino de Callistia era considerado um local tranqüilo para se viver. Na verdade, tranqüilo até demais. Aventureiros que tentassem seguir carreira no reino estavam fadados à decepção, pois lá o número de monstros, criaturas fantásticas e goblinóides é pequeno. O que mais se via em Callistia era um povo simples e um bando de nobres arrogantes e perdulários.

Porém, a vida no reino fluvial mudou radicalmente com a chegada dos lursh-lyins, monstros vindos do subterrâneo que foram expulsos de seu ambiente nativo por causa de uma área de Tormenta surgida lá. Agora, os tiranos das águas tentam sobreviver na superfície, disputando com os humanos de Callistia o mesmo território e as mesmas fontes de alimento.

A maioria dos habitantes locais considera os lursh-lyins uma grande ameaça, mas poucos têm coragem ou competência o bastante para se defenderem destas criaturas. Entretanto, um grupo de guerreiros especiais vêm estudando as características destes monstros com o intuito de combatê-los com maior eficácia. Estes são chamados de Matadores de Lursh-Lyins.

Os Matadores dedicam as suas vidas para conhecerem melhor os tiranos das águas. Vasculham seus covis, examinam seus corpos e analisam suas formas de ataque. Quando lutam contra estas criaturas, muitas vezes os Matadores preferem esperar a reação das criaturas do que atacar de imediato. Eles admitem que sua profissão é perigosa e muitos deles trazem consigo marcas permanentes adquiridas devido às suas tentativas de estudar os lursh-lyins. É comum vê-los cobertos de cicatrizes, ou mesmo com membros perdidos.

Contudo, a perseverança dos Matadores de Lursh-Lyins trouxe a eles valiosas recompensas. Devido aos seus estudos e análises, eles ganham um bônus de H+1 e FA final +1 quando combatem estas criaturas — no Sistema Daemon, ganha bônus de 10% nos ataques e +1d6 nos danos. Além disso, eles desenvolveram habilidades especiais que ajudam no combate a estes monstros. Como alguns Lursh-Lyins possuem um dom de invisibilidade natural, os Matadores aprenderam, a muito custo, a detectar coisas invisíveis para evitar serem surpreendidos por seus inimigos. Alguns Matadores também adquiriram resistência a ataques químicos e elétricos porque certos poderes especiais dos lursh-lyins são baseados nestes elementos. Somado a isto, os Matadores possuem uma grande resistência a todas as formas de medo (alguns lursh-lyins podem causar um efeito igual à da magia Pânico com um simples olhar). Eles precisam ter sucesso em um teste de R+2/WILL+20% quando estiverem diante de situações assim.

Os Matadores consideram os lursh-lyins um mal a ser extirpado. Para eles, os tiranos das águas são feras que pretendem eliminar os humanos de Callistia e ocupar o espaço remanescente. Então, para evitar uma tragédia desta natureza, estes guerreiros preparam-se como podem, ou seja, submeter-se a um duro treinamento de combate e aprofundar seus conhecimentos sobre os inimigos

vindos do subterrâneo.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Apenas nativos de Callistia
Vantagens: Recebe H+1 e FA final +1 em combates contra os lursh-lyins. Recebe H+2 em outros testes referentes aos lursh-lyins. Recebe Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível) gratuitamente. Pode comprar Sobrevivência e Armadura Extra: Químico e Elétrico por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 290 pontos de Perícia
Restrições: Apenas nativos de Callistia
Perícias: Armadilhas 20, Arpão ou Lança 50/50, Azagaia 20/20, Camuflagem 30, Escutar 20, Luta às Cegas (40), Natação 40, Pesca 20, Rastreio 30, Rede 30/30, Sobrevivência (ambientes fluviais) 30
Aprimoramentos: Caçador de Criaturas 1 (lursh-lyins), 4 Pontos Heróicos, Sentidos Especiais* 1 (Ver o Invisível)
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Pode comprar Resistência 2D a ataques químicos (água, ácido e venenos) e elétricos por 1 ponto de Aprimoramento cada.

Mestre de Jojutsu

Este guerreiro também é uma figura bastante popular em Tamu-ra, assim como os Samurais e Mestres de Iaijutsu. No entanto, o grande diferencial dos Mestres de Jojutsu (técnica para se utilizar o bastão, em tamuraniano) para estes outros é a sua filosofia mais ponderada. Para eles, o importante é vencer o inimigo sem matá-lo — ao contrário dos usuários de armas cortantes, que normalmente provocam lesões profundas em seus adversários, querendo ou não.

Contudo, o Jojutsu demorou muito tempo até atrair o interesse dos tamuranianos. Foram necessários vários anos para o aperfeiçoamento da técnica — conquistado à base de muitas derrotas e fracassos — para o estilo se tornar eficiente. Mas o resultado de tantas penúrias foi compensador. O Jojutsu permite ao seu praticante a execução de manobras incríveis com o bastão longo (normalmente o *bô* ou o *tetsu-bô*). Com ele, o guerreiro pode bloquear golpes e projéteis com apenas um giro rápido da arma, além de desarmar com facilidade seus adversários graças à leveza e alcance do bastão. Foi desta forma que os mais famosos Mestres de Jojutsu venceram o poderio e a habilidade indiscutíveis de adversários Samurais.

O bastão, como se sabe, é uma arma de contusão. Porém, no Jojutsu, não é bem assim. Os mestres deste estilo são capazes de simular outros tipos de dano com sua arma. Através do *utsu*, eles imitam com perfeição o movimento de corte de uma katana. Já com o *tsuku* (estocar, espetar) os Mestres de Jojutsu manejam o bastão como se fosse uma lança — podem inclusive arremessá-la!

A manobra mais notável do Jojutsu, no entanto, consiste em uma espécie de "varredura" na qual o guerreiro gira o seu corpo em 360º e atinge todos os adversários próximos em um único movimento com o bastão. Para executar este golpe, chamado de *harau*, utilize as regras para Ataque Múltiplo (3D&T) ou faça jogadas de ataque com redutor cumulativo de -10% para cada alvo além do primeiro (Daemon).

Mesmo com tantas habilidades, os Mestres de Jojutsu são sempre pessoas muito calmas e sensatas. Eles nunca provocam deliberadamente um combate — e quando este é inevitável, só lutam para defender-se ou proteger outras pessoas. Estes guerreiros também são treinados a nunca usar seu estilo para matar uma pessoa, pois isto seria contraditório à filosofia máxima do Jojutsu ("o importante é vencer o inimigo sem matá-lo").

Os praticantes deste estilo, assim como os Mestres de Iaijutsu, também não utilizam armaduras para que elas não interfiram nos movimentos leves e surpreendentes do Jojutsu.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe A+1 (até um máximo de A5), Adaptador e Deflexão gratuitamente. Pode comprar Reflexão por 1 ponto
Desvantagens: Código de Honra do Jojutsu (nunca começar deliberadamente um combate; lutar apenas para defender-se ou proteger os outros; nunca matar um oponente)
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma

Perícias: Arremesso 30/0, Bastão ou arma similar 40/50, Desarme (40), Empatia 20, Esquiva 20, Filosofia 30, Impressionar 20, Manobras para Impressionar (20), uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Código de Honra -1 (nunca começar deliberadamente um combate; nunca deve ser o primeiro a atacar; nunca matar um oponente)
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Pode bloquear projéteis com o bastão (faça teste normal de defesa)

Modelador

A maioria dos artonianos costuma pensar assim: "Ah! Nada que vem da lama presta"! De fato, boa parte dos pântanos e lamaçais é habitat de várias criaturas repugnantes para as pessoas — mosquitos, vermes, sapos e muitos tipos de monstros hediondos e melequentos, como os bullywugs (homens-sapo) e os terríveis demônios da lama.

No entanto, é no meio destes "refúgios da repugnância" que os Modeladores, guerreiros ligados à lama, costumam treinar ou mesmo morar. Eles não se importam em conviver junto com os insetos, cobras, sapos, lagartos e outras criaturas nojentas. Na verdade, as condições adversas (e asquerosas) de pântanos e lamaçais tornam estes locais bastante atraentes para os guerreiros da lama, pois assim podem desenvolver melhor suas habilidades.

Toda esta afinidade dos Modeladores com o ambiente em que vivem mostrou resultados. Estes guerreiros tornaram-se famosos por sua incrível resistência física (golpes de corte e perfuração são pouco efetivos contra eles) e pela capacidade de criar extensões para seus membros a partir da lama. Ao vê-los em ação, tem-se a idéia de que eles são feitos de barro, em vez de carne. Com o auxílio destas próteses de lama, o Modelador pode alcançar qualquer coisa a até 10 m de distância — como se possuísse a vantagem Membros Elásticos.

Há também outras utilidades para este poder. Com ele o Modelador pode criar qualquer objeto feito de barro, como vasos, panelas ou tijolos. No entanto, para o resultado final ser satisfatório, o personagem deve conhecer as respectivas perícias (Artes em 3D&T, Artífice em Daemon), senão irá somente criar peças disformes que vagamente lembram os objetos citados acima. Eles também podem utilizar esta habilidade para criar próteses semelhantes a armas — uma mão de lama parecida com um martelo, um braço de lama que lembre uma espada etc.

Além destas habilidades, os Modeladores também são conhecidos por seus ataques paralisantes. Eles podem imobilizar um inimigo com seus disparos de lama ou através de manobras de combate nas quais estes guerreiros utilizam braços e pernas como laço (graças às extensões de lama), imitando o movimento das serpentes constritoras.

Viver em pântanos, mangues ou qualquer ambiente lamacento é desagradável para pessoas comuns. Ter de lidar diariamente com um lugar infestado por criaturas asquerosas (a maioria delas venenosas) e repleto de umidade não é fácil. Felizmente, para os Modeladores, todo este sacrifício lhes trouxe várias recompensas. Além de aprimorarem suas habilidades já citadas, eles adquiriram uma alta resistência contra ataques químicos (água, venenos e ácidos).

No entanto, este convívio intenso com pântanos e criaturas repugnantes tem seu lado ruim. É comum os Modeladores estarem sempre sujos de lama e cheirarem tão mal quanto os esgotos de Arton. Isto certamente dificulta o seu relacionamento com outras pessoas, especialmente de raças vaidosas como elfos e fadas. Aliás, é muito improvável que um elfo se interesse em ser um Modelador, por achar esta carreira degradante demais.

Mesmo que a sua aparência não ajude no trato social, os Modeladores fazem questão de mantê-la intocada — ou melhor, deixá-la ainda mais suja. A lama em volta de seu corpo é fundamental para a utilização de seus poderes. Se por acaso esta sujeira for removida, ele sofre um redutor de H-1/AGI e DEX-2 em seus movimentos e perde a capacidade de criar as próteses de lama. Portanto, se tiver um companheiro Modelador em seu grupo, nunca peça a ele para tomar banho (ou certamente não vai gostar das conseqüências...). O melhor é tentar se acostumar com a catinga que ele exala.

A principal propriedade da lama é a maleabilidade. Por isso, tudo aquilo que a restringe ou a anula é considerado nocivo pelos Modeladores. Os guerreiros da lama não se sentem à vontade em ambientes frios, pois seus movimentos tornam-se mais restritos (H-1 ou AGI e DEX-2 quando estão em contato com o frio). Além disso, são mais suscetíveis a magias e ataques baseados em Vento/Som.

Os Modeladores, assim como os Reis da Montanha, não podem aprender nenhum tipo de habilidade relacionada com levitação e vôo. Raças aladas como fadas, dragonetes e elfos-do-céu não

podem adotar este kit. Já raças que possuam bastante intimidade com ambientes lamacentos (como os trogloditas) têm mais facilidades para se tornar Modeladores.

3D&T
Custo: 3 (2 para Trogloditas, 4 para Elfos)
Restrições: Proibido para Fadas e raças voadoras
Vantagens: Recebe gratuitamente Adaptador, Armadura Extra: Corte, Perfuração e Químico, Membros Elásticos e Paralisia
Desvantagens: Não pode comprar a vantagem Levitação; H-1 em ambientes frios; Monstruoso, Vulnerabilidade: Vento/Som
Pontos de Vida: R×7
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 6 pontos de Aprimoramento (5 para Trogloditas, 7 para Elfos), 235 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Fadas e raças voadoras
Perícias: Escolha uma arma 30/30, Armadilhas 20, Azagaia 20/20, Camuflagem 30, Herbalismo 20, Imobilização (40), Lança 30/30, Rastreio 20, Rede 20/0, Sobrevivência (pântanos ou mangues) 40
Aprimoramentos: Imunidade a Venenos 2, Poder Elemental 1, Pontos Heróicos 6
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 6 por nível

Mosqueteiro

Um mosqueteiro é uma espécie de guarda de elite, que usa uma arma de fogo, os mosquetes, que são como as pistolas do kit **Pistoleiro** do Manual do Aventureiro. Como o próprio Manual não cansa de dizer, a pólvora é uma tecnologia pouco usada em Arton, por que geralmente a magia pode funcionar de forma bem melhor para os mesmos fins, e por isso são raros nobres que utilizem-se de mosqueteiros.

Apenas em lugares onde existem muitos problemas com o uso de magia - como em Portsmouth, onde a magia é proibida - ou reinos extremamente militaristas, que vêem as vantagens de usar a pólvora como arma - como Yuden -, é possível encontrar mosqueteiros com um pouco mais de freqüência. Também por isso, eles ainda são bastante mal vistos no resto do Reinado, justamente por usar armas de fogo.

Os mosqueteiros são escolhidos entre os mais leais e habilidosos cavaleiros do rei. Eles formam a guarda de elite do mesmo. Eles são totalmente leais ao seu rei, e é do rei que recebem seus mosquetes. Caso se voltem contra ele por algum motivo, eles simplesmente não tem mais como conseguir munição para atirar (visto que pólvora não é algo fácil de encontrar a venda em mercados de Arton...), portanto não poderão mais usá-lo (a não ser que consigam arranjar a pólvora de alguma forma). No entanto, é muito comum que sejam também muito bem versados no uso de outras armas, especialmente espadas.

3D&T
Custo: 3
Vantagens: PdF+1 (até PdF5), Patrono e Cavalgar gratuitamente, pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por apenas 1 ponto cada
Desvantagens: Munição Limitada
Restrições: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 280 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Camuflagem 20, Espada Curta ou Arma de Esgrima 30/30, Esquiva 30, Etiqueta 30, Heráldica 30, Jurisprudência 20, Ler/Escrever 30, Liderança 20, Mira (30), Montaria 30, Mosquete 40/0, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, 3 Pontos Heróicos, Status 1 (em seu reino)
Pontos Heróicos: 3 por nível
OBS: Em cenários comuns, seria preciso pagar apenas 1 ponto de Aprimoramento para se ter um mosquete. No entanto, como em Arton o uso da pólvora é raro e proibido, o custo para adquiri-lo foi aumentado.

Radiante

Poucos ouviram falar dos Radiantes, os guerreiros ligados às cores e brilhos. E mesmo aqueles já conhecidos não têm uma fama lá muito boa. Assim como os Senhores das Brumas, os Radiantes são subestimados por não representarem nenhum elemento ameaçador ou destrutivo.

Este preconceito mostra-se nos dois casos supracitados. Com uma observação mais atenta, é possível ver que os Radiantes são capazes de muitas proezas, e não apenas fazer "pirotecnia barata" ou "bolinhas de luz coloridas". É verdade que a especialidade destes guerreiros é ofuscar os inimigos com seus ataques luminescentes, mas isto não é

tudo.

Uma de suas habilidades especiais é o mimetismo, ou seja, a capacidade de mudar de cor conforme o ambiente. Os Radiantes conseguiram desenvolver este poder a partir de treinamentos rigorosos de camuflagem em ambientes diversificados (desertos, selvas, florestas nevadas...). Alguns deles, ligados a seitas tribais, adquirem tal habilidade através de uma poção feita a partir de couro e sangue de animais com propriedades miméticas — como os camaleões e até mesmo os trogloditas. Isto explica o ódio mortal que os trogloditas têm por estes guerreiros.

Quanto ao treinamento, os Radiantes costumam fazê-lo em qualquer lugar, desde que haja luz abundante. Por isso, eles preferem treinar entre as onze da manhã e três da tarde — período em que a luz solar é mais intensa, com pico ao meio-dia. Radiantes não gostam de ficar em ambientes muito escuros e fechados. Quando isto acontece, eles ficam mais ansiosos, não conseguem dormir, andam de um lado para o outro ou começam a chamar a atenção dos parceiros para conversar. Este comportamento não chega a ser uma fobia, mas é bastante incômodo para todo o grupo.

O treinamento rigoroso também trouxe benefícios à visão dos Radiantes. Eles são capazes de enxergar com precisão e nitidez a um alcance muito maior do que a média humana. Além disso, estes guerreiros desenvolveram a capacidade de enxergar o calor das coisas (infravisão), assim como fazem os elfos, anões, orcs e goblinóides. Raças que já possuam infravisão têm o seu raio de alcance duplicado quando seguem este kit.

Radiantes podem utilizar seus ataques especiais tanto causar dano em seus adversários quanto cegá-los — a duração desta cegueira é de 1d6 rodadas. Radiantes nunca podem ser cegados por nenhum tipo de luz, seja ela normal ou mágica — mas eles ainda podem perder a visão sob o efeito de sombras (magia Escuridão, por exemplo) ou caso seus olhos sejam feridos ou extirpados. Radiantes são resistentes a toda forma de calor ou luz. No entanto, são fracos contra ataques de trevas ou baseados em água ou frio.

Acostumados a lidar com luzes, cores e ilusões, os gnomos podem ser Radiantes com mais facilidade em relação a outras raças.

3D&T
Custo: 2 (1 para Gnomos)
Restrições: Proibido para Anfíbios, Goblins e Mortos-Vivos
Vantagens: Pode acrescentar dano por Calor/Fogo+Luz em seus ataques. Recebe gratuitamente Armadura Extra: Calor/Fogo e Luz, Invisibilidade e Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada). Pode comprar Manipulação por 1 ponto
Desvantagens: Vulnerabilidade: Químico, Frio/Gelo, Trevas
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento (4 para Gnomos), 300 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Anfíbios, Goblins e Mortos-Vivos
Perícias: Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Camuflagem 50, Furtividade 30, Hipnose 20, Ilusionismo 40, Impressionar 30, Luta às Cegas (40), Manobras para Impressionar (20), Rastreio 20, uma Sobrevivência (exceto cavernas) 40, Subterfúgio 30
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, Pontos Heróicos 4, Sentidos Aguçados 1 (Visão Aguçada), Sentidos Especiais 1 (Infravisão)
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Ranger Marinho

Um Ranger Marinho é um guerreiro rústico, como o Ranger comum, dedicado a proteger os mares e oceanos de Arton. Se você pretende se aventurar em alto-mar, certamente não há companheiro mais indicado do que este. Muitos acompanham piratas, bucaneiros e outros aventureiros do mar, mas a maioria prefere viver sozinho, longe de grandes concentrações de pessoas, tendo apenas os animais marinhos como seus companheiros - como um Ranger comum. Costumam vestir roupas leves, que não atrapalhem a natação, e, quando utilizam armas, costumam utilizar arpões, tridentes ou redes.

Acostumado a vida em alto mar, um Ranger Marinho acaba por desenvolver uma série de habilidades que facilitam a sua vida nestas regiões. Podem perceber variações de vibração nas águas, que podem avisar quando algo se próxima. Funciona da mesma forma que o Sentido Especial Radar, mas funciona apenas quando o personagem se encontra na água. Além disso, pode se mover na água com a sua velocidade normal, não sendo necessário testes de Natação. Quando já não possuem a habilidade de respirar debaixo d'água normalmente, podem

também prender sua respiração por até três vezes mais tempo que uma pessoa comum conseguiria.
Raças anfíbias - como elfos-do-mar - são as que mais freqüentemente adotam esta carreira. No entanto, membros de outras raças que entrem em contato com o mar também podem se tornar Rangers Marinhos sem problemas.

3D&T
Custo: 1 (0 para Anfíbios)
Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Arena (H+2 em regiões marinhas), Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento (1 para Anfíbios), 280 pontos de Perícia
Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Armadilhas 20, Arpão 30/30, Camuflagem 30, Herbalismo 20, Montaria (animais marinhos) 30, Natação 40, Rastreio 30, Rede 20/0, Sobrevivência (mares) 40, Tratamento de Animais 20, Tridente 30/30
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Rei da Lava

Esta figura de guerreiro elemental é uma das mais poderosas e temidas de Arton, pois representam a força pulsante e implacável do magma, um subelemento originário da combinação entre o fogo e a terra.

Os Reis da Lava escolheram como local favorito o coração dos vulcões, no qual o seu elemento regente manifesta-se soberano. O treinamento em meio às altíssimas temperaturas magmáticas é terrivelmente doloroso. Apenas os fortes de corpo e espírito suportam o rigor destas condições e conseguem prosperar no caminho que desejaram seguir. Os outros pretendentes, coitados, sucumbem rapidamente ao poder avassalador do magma, tendo seus corpos derretidos e misturados à matéria quente e incandescente provinda do interior do planeta.

Contudo, ao serem bem-sucedidos neste treinamento mortal, os resultados obtidos por estes guerreiros são impressionantes para quem os vê. Os Reis da Lava são imunes a qualquer forma de dor física (uma conseqüência direta do treinamento intensivo em meio ao magma) e são altamente resistentes ao calor, ao fogo e a golpes físicos (corte, contusão e perfuração). Além disso, eles podem liberar uma parte do calor contido em seus corpos para causar dano em quem estiver próximo ao guerreiro, fazendo-o de maneira semelhante aos Trovejantes. Somado a isto, os reis das profundezas, assim como outros guerreiros elementais, podem disparar jatos de magma pelas mãos e causar grandes injúrias em seus inimigos.

Os Reis da Lava são altamente suscetíveis aos elementos contrários ao calor o qual representam. Assim, são vulneráveis a todos os ataques baseados em químico, vento/som e frio/gelo. Aliás, jamais convide um Rei da Lava para visitar um local com água ou frio abundantes (a cabeceira do Rio dos Deuses, as Montanhas Uivantes...), pois ele entenderia a proposta como uma ofensa ou uma profunda falta de educação. Caso haja insistência, há o grande risco do autor do convite ser vaporizado por um Rei da Lava muito irritado.

Reis da lava costumam visitar reinos como Khubar ou Sckharshantallas para treinar ou fixar residência, devido à alta incidência de vulcões nestes territórios. Conta-se que o vulcão subterrâneo de Trondkhandar, situado em Doherimm, já foi freqüentado diversas vezes por alguns destes guerreiros por ser considerado um ótimo local de treinos. Entretanto, isto acabou depois que o vulcão foi selado há algum tempo por ordem do general Uhr Darkhelmet. Após o fato, Uhr vêm sofrendo esporadicamente alguns atentados de origem desconhecida. Tais ataques visam principalmente a destruição de bens e posses do general anão, mas já foram registrados três ataques diretos à sua pessoa, também de origem indeterminada. Uhr já só comenta esta fato com o regente Thogar Hammerhead I e seus homens de confiança, e recebeu autorização do rei para organizar uma equipe de investigação com a missão de identificar, capturar e punir exemplarmente os responsáveis por tais atentados.

Em Khubar, costuma-se dizer que os Reis da Lava adquirem suas habilidades especiais como uma dádiva de Vajiehana, a deusa-salamandra do magma e dos vulcões, cuja morada é o monte Tumaekhal, um dos maiores vulcões ativos do reino-arquipélago. Neste caso, os guerreiros do magma ajudariam os povos costeiros a lutar contra os ataques dos trolls

marinhos vrakoll e de outros seres aquáticos predadores. Em troca deste apoio, a população deveria entregar à deusa-salamandra uma grande quantidade de peixes e frutos-do-mar como oferenda. Caso haja um descumprimento deste "acordo", Vajiehana ameaça despejar sua ira contra os cidadãos locais, sob a forma de uma quantidade colossal de lava incandescente. Como isto significaria uma grande catástrofe para Khubar, os povos residentes nas proximidades do monte Tumaekhal cumprem rigorosamente o compromisso firmado com a deusa.

3D&T
Custo: 3
Restrições: Proibido para Anfíbios, Goblins e Mortos-Vivos
Vantagens: Pode acrescentar Calor/Fogo ao dano de seus ataques. Recebe Toque de Energia (Calor/Fogo), Armadura Extra: Calor/Fogo, Contusão, Corte e Perfuração gratuitamente
Desvantagens: Vulnerabilidade: Químico, Frio/Gelo e Vento/Som
Pontos de Vida: R×7
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 7 pontos de Aprimoramento, 380 pontos de Perícia.
Restrições: Proibido para Anfíbios, Goblins e Mortos-Vivos
Perícias: Escolha duas armas de contusão (uma 40/40, outra 30/30), Alpinismo 20, Camuflagem 20, Corrida 30, Esquiva 30, Geologia 20, Intimidação 30, Machado de Guerra 30/30, Rastreio 20, uma Manobra de Combate, Sobrevivência (ambientes quentes) 40
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, 6 Pontos Heróicos, Saúde de Ferro 1
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 6 por nível

Selvagem de Megalokk

Segundo os teólogos, os Selvagens de Megalokk seriam uma espécie de guerreiros sagrados do deus dos monstros, embora não tenham nada a ver com os paladinos convencionais. Os Selvagens certamente são os combatentes mais assustadores de toda Arton, pois incorporam fielmente os desejos de Megalokk para as criaturas do mundo: a busca pela supremacia através da força e da brutalidade.

Os Selvagens de Megalokk habitam os confins de florestas, montanhas e outros ambientes intocados pelo avanço da civilização. Além de terem a responsabilidade de manter-se sempre fortes para agradar a sua divindade, são encarregados em proteger o seu lar contra a ação de aventureiros e invasores.

A aparência de um Selvagem de Megalokk será sempre a mais hedionda possível, não importa a qual raça pertença. Eles normalmente se vestem com pedaços de couro, pele animal ou simplesmente não vestem nada, dependendo de onde vivem. Eles também não possuem senso estético algum — a maioria deles só toma banho em circunstâncias ocasionais, como durante uma chuva. Para lutar, utilizam armas improvisadas de osso, pedra ou, o mais comum, as próprias mãos, garras, dentes ou o que seja.

O amplo contato com o ambiente selvagem garantiu a estes guerreiros várias vantagens especiais. Os Selvagens de Megalokk possuem uma espécie de "sentido de alerta" que o avisa em situações de perigo iminente. Para isto, ele precisa ter sucesso em um teste de Resistência/WILL — esta jogada é efetuada em segredo pelo Mestre, que não dirá nada ao guerreiro em caso de falha. Além disso, ele pode tentar se comunicar com monstros. No entanto, esta habilidade funciona de forma mais rústica e limitada que a dos druidas de Megalokk e, por isso, nem sempre vai funcionar.

Selvagens de Megalokk, assim como outros servos do deus dos monstros, jamais se perdem em locais selvagens, sabendo de maneira instintiva a posição do norte.

Os Selvagens de Megalokk também podem escolher um dos seguintes poderes:

- **Coragem Total:** O Selvagem é imune a todas as formas de medo, naturais ou mágicas.
- **Fúria Guerreira:** Uma vez por dia, o Selvagem pode invocar uma fúria guerreira para auxiliá-lo nos combates. Neste estado, ele ganha um bônus de H+1/+10% em suas jogadas de ataque e FA final +1/+1d6 nos danos. A fúria encerra-se no final do combate.
- **Rugido do Guerreiro:** Uma vez por dia, o Selvagem pode emitir o rugido de um monstro de tamanho médio (à escolha do jogador) com alcance de 10 km. Todas as criaturas com tamanho inferior ao do monstro em questão fugirão de medo automaticamente.

Mesmo com todo o seu poderio, os Selvagens de Megalokk apresentam fraquezas consideráveis. Se por alguma razão eles saírem de um ambiente selvagem e entrarem em algum local civilizado (desde uma modesta vila até uma grande metrópole), sofrerão um redutor de -1/-2 em todas as suas características. Isto se deve à estranheza sentida pelos selvagens ao se depararem com um ambiente que não lhes é familiar.

Selvagens de Megalokk não podem usar ou vestir nenhum objeto feito por povos civilizados. Também são incapazes de se comunicar com seres civilizados ou aprender idiomas e perícias ligados a estas respectivas sociedades. Somado a tudo isto, estes guerreiros são inaptos a lidar com magia arcana.

Raças ligadas à brutalidade (minotauros, ogres, trogloditas...) podem comprar este kit por um custo mais baixo.

3D&T
Custo: 3 (2 para Meio-Orcs, Minotauros, Ogres, Orcs e Trogloditas)
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Recebe F+1, R+1 (até um máximo de F6 e R6), Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Animais (válido apenas para monstros) por 1 ponto
Desvantagens: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso
Pontos de Vida: R×6
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento (4 para Meio-Orcs, Minotauros, Ogres, Orcs e Trogloditas), 270 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Briga 40/40, Camuflagem 30, Escutar 20, Herbalismo 20, Intimidação 40, Montaria 20, Natação 30, Rastrear 30, uma Sobrevivência 40, Tratamento de Animais 30
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 5 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 5 por nível
Especial: O Selvagem de Megalokk ganha FR+3 e CON+3

Senhor das Brumas

De todos os guerreiros ligados aos elementos, os Senhores das Brumas são os mais subestimados. Isto porque o seu elemento regente, o vapor, é o menos letal e agressivo de todos. Na verdade, segundo os estudiosos, o vapor está relacionado com a cura e a vitalidade, ao invés de ser algo destrutivo e ameaçador, como o magma ou o vácuo.

Este desdém pelos Senhores das Brumas é compartilhado por vários outros guerreiros do tipo elemental. Quase todos tratam os guerreiros do vapor como seres de segunda classe, tão inofensivos quanto crianças. Um Senhor das Brumas dificilmente será respeitado se estiver no meio de outros guerreiros ligados aos elementos — ele só o conseguiria com muita, mas muita mesmo, dedicação e competência.

Apesar desta discriminação, os Senhores das Brumas têm plena confiança em suas habilidades especiais. Eles não conseguem se impor aos adversários através da força ou da intimidação, como o fazem os Senhores das Chamas ou Reis da Montanha — ligados a elementos mais agressivos. No entanto, aproveitam-se da sutileza (e aparente inutilidade) do vapor para sumir da vista de seus inimigos e aquecê-los (ou congelá-los) com seus ataques.

O vapor é, sem dúvida, o menos danoso dos caminhos elementais. Contudo, ele pode ser perigoso como qualquer outro se manipulado habilmente. Um jato de vapor em altas temperaturas pode ser tão causticante quanto um lança-chamas. Já uma bruma gélida pode paralisar ou mesmo congelar inimigos com a mesma eficácia do gelo.

No entanto, o vapor ainda é o caminho da cura e da vitalidade. Isso faz com que os Senhores das Brumas possuam uma característica muito desejada por qualquer guerreiro: um fator de cura avançado. Magias e habilidades curativas funcionam duas vezes melhor nestes personagens. Além disso, eles precisam descansar apenas a metade do tempo para recuperar Pontos de Vida e podem regenerar 1 PV por hora.

Quanto às habilidades ofensivas, os Senhores das Brumas podem causar dano por calor ou frio com seus ataques de vapor. Além disto, podem criar uma neblina com volume de 3×3×3 m³, através da qual podem golpear os inimigos distraídos. Os Senhores das Brumas são resistentes a toda forma de calor ou frio e ataques de luz, mas sofrem danos agravados de ataques baseados em ácido, veneno ou trevas.

Senhores das Brumas costumam praticar suas habilidades em locais com vapor em abundância, em especial fontes termais. Como Tapista conta com um grande número destas fontes de água quente, o reino dos minotauros torna-se um grande atrativo para Senhores das Brumas em busca de um bom lugar para treinar. Outros locais bastante procurados por eles são os lagos gelados das Montanhas Uivantes. No entanto, como estes quase sempre estão cobertos por uma grossa camada de gelo, os Senhores das Brumas perdem um tempo considerável para removê-la e, enfim, usufruir-se das águas.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Pode causar dano por Calor/Fogo ou Frio/Gelo em seus ataques. Recebe Armadura Extra: Calor/Fogo, Frio/Gelo e Luz, Paralisia e Regeneração (1 PV por hora) gratuitamente
Desvantagens: Vulnerabilidade: Químico (ácidos e venenos), Trevas
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Escolha três armas (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Alquimia 10, Camuflagem 30, Furtividade 30, Herbalismo 40, uma Manobra de Combate, Primeiros Socorros 20, Sobrevivência (ambientes frios) 30, Sobrevivência (ambientes quentes) 30
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, Pontos Heróicos 4
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Senhor das Cinzas

O Senhor das Cinzas é considerado uma versão mais "pervertida" dos Senhores das Chamas. Ambos possuem praticamente os mesmos poderes, mas as chamas produzidas pelos Senhores das Cinzas são negras como a noite.

Estes guerreiros são considerados em algumas sociedades de Arton como pessoas degeneradas e agourentas. Para a cultura destes povos, o fato dos Senhores das Cinzas representarem um elemento ligado à destruição os torna visitas indesejáveis - a simples presença de um deles é um sinal de um desastre iminente ligado ao calor, como secas prolongadas ou grandes incêndios. Para piorar, como estes guerreiros também são conhecidos por manipular chamas negras, eles são encarados como servos de entidades malignos e perseguidos por este motivo.

Falando em destruição, os Senhores das Cinzas costumam exercitar suas habilidades especiais justamente em locais devastados pelo fogo ou por por erupções vulcânicas, nos quais as cinzas são um material farto. De preferência, estes lugares devem estar sob altas temperaturas e o treino é realizado à noite. Alguns Senhores das Cinzas mais atrevidos treinam em pleno incêndio ou erupção vulcânica, sem se importar com o risco de serem consumidos durante estes fenômenos.

Existem alguns Senhores das Cinzas que receberam seus poderes de Tenebra. Eles teriam vindo de regiões remotas de Khubar, reino no qual o culto à deusa das trevas é proibido pelo governo. O local onde eles costumam se reunir e prestar culto à deusa é o vulcão Traklinn Klee, também reduto de outros seguidores de Tenebra e visto pelos outros khubarianos como um sinal de mau presságio.

As habilidades especiais dos Senhores das Cinzas são quase iguais às dos Senhores das Chamas. Eles são capazes de expelir chamas pelas mãos e conduzir calor por todo o corpo. A diferença é que tais chamas serão sempre negras. Desta forma, estes guerreiros poderiam camuflar-se no escuro através da emissão de suas chamas negras. Além disso, eles podem arremessar jatos de cinza em seus adversários, cegando-os por 1d6 rodadas, ou criar uma cortina de cinzas em uma área de 3×3×3 m³ com 1d6 rodadas de duração. Para finalizar, os Senhores das Cinzas são resistentes a todos os ataques baseados em fogo, calor ou trevas, mas são vulneráveis a químico, gelo e luz.

Os elfos negros, normalmente aptos a lidar com a escuridão, têm mais facilidades para se tornarem Senhores das Cinzas.

3D&T
Custo: 2 (1 para Elfos Negros)
Restrições: Proibido para Anfíbios
Vantagens: Pode causar dano por Cinzas/Fogo Negro (Fogo+Trevas) em seus ataques. Recebe Armadura Extra: Calor/Fogo e Trevas, Invisibilidade (apenas à noite) e Toque de Energia (Calor/Fogo+Trevas) gratuitamente

Desvantagens: Vulnerabilidade: Químico, Frio/Gelo, Luz
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento (3 para Elfos Negros), 275 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Anfíbios
Perícias: Escolha três armas (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Camuflagem 40, Furtividade 30, Intimidação 20, Luta às Cegas (40), Sobrevivência (ambientes quentes) 40, Subterfúgio 40, Tortura 20
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, Pontos Heróicos 4
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Soldado Fantasma

Já são conhecidos em Arton os casos em que guerreiros mortos em combate relutam em deixar o mundo dos vivos para continuar lutando. Os exemplos mais conhecidos são os Soldados-Mortos, guerreiros mortos-vivos agraciados por Keenn com a oportunidade de sair pelo mundo em busca de mais e mais lutas.

No entanto, existem outros casos de guerreiros que conseguiram tapear a morte e continuam em Arton — provavelmente com a intervenção de Keenn ou de Tenebra. Os Soldados Fantasmas são lutadores em uma forma espectral (aparição, espectro, fantasma...) movidos pelo calor e frenesi das batalhas e que recusam a idéia de morrer. Normalmente isto acontece porque tais guerreiros foram muito dedicados em sua missão ou o desejo de superar a inevitabilidade do fim da vida possua alguma justificativa — talvez o guerreiro não tenha conseguido derrotar seu inimigo mortal em vida e agora quer fazê-lo mesmo morto.

Apesar deste desejo incontrolável por lutas, os Soldados Fantasmas sofrem um fator limitante: como são mortos-vivos etéreos, eles não podem tocar em matéria sólida, ou seja, nada de usar armas, escudos e armaduras. Por isso, são obrigados a tomar emprestado os corpos de outras pessoas para utilizar suas habilidades de combate.

A incorporação normalmente ocorre a partir de um pacto realizado entre o fantasma e o candidato a hospedeiro. Enquanto o morto-vivo morar no corpo, ele compartilha suas habilidades e poderes com o seu novo parceiro. O pacto normalmente é feito por candidatos a guerreiro que desejam aumentar rapidamente as suas capacidades de combate — e pode ser uma explicação plausível para casos de guerreiros que se tornaram poderosos do dia para a noite — ou se ambos tiverem interesses em comum, como por exemplo derrotar um inimigo, entregar um objeto valioso ou encontrar alguém importante.

Após uma incorporação, uma série de dores de cabeça vai surgir tanto para o fantasma quanto para o hospedeiro. Como se tratam de dois seres distintos, cada um vai querer impor ao outro os seus pontos de vista e tentar controlar o corpo à sua maneira. É o pretexto para o surgimento de vários conflitos — às vezes engraçados, se acontecerem em público — para ver quem tem razão. O pior que pode ocorrer é se tais brigas surgirem no meio de um combate — provavelmente ambos serão surrados pelo inimigo enquanto brigam ("Ah, eu quero acertar a barriga dele!" "Acha! Golpear a cabeça é muito mais negócio!!!" "Que é isso! Você ainda se diz o fantasma de um guerreiro?").

O mais comum é que morto-vivo e hospedeiro disputem entre si pelo controle do corpo. Mas às vezes a vontade de um dos lados supera a do outro. Neste caso, o lado vencedor tem domínio efetivo do corpo pelas próximas 24 horas. Ao final de cada dia completo, o jogador deve jogar o d6. Resultados pares significam que ambas as consciências estão ativas (e certamente vão brigar entre si...) enquanto resultados ímpares indicam que o soldado fantasma vai assumir plenamente o controle do corpo hospedeiro. Neste caso, conta-se apenas as perícias, vantagens e desvantagens mentais do morto-vivo.

As vantagens oferecidas por este pacto são bastante atraentes para personagens que desejam fortalecer-se em pouco tempo. Ela garante ao hospedeiro H+1 e a vantagem Adaptador (3D&T), ou um bônus de +10% em esquivas e em todas as perícias de ataque e defesa com qualquer arma (Daemon). A incorporação também permite ao hospedeiro emitir a aura de pânico comum entre os fantasmas (funciona como a magia Pânico, mas está sempre ativa) e concede a ele imunidade total contra medo, sono e encantamentos — no entanto, venenos, doenças e paralisia física funcionam normalmente. Além disso, se o fantasma e o hospedeiro compartilharem seus conhecimentos e habilidades, juntos podem se tornar uma arma muito perigosa. Entretanto, este estágio de harmonia é bastante difícil e desgastante para ambos os lados.

Por outro lado, o Soldado Fantasma deve envolver-se em combates com relativa freqüência. Se ele ficar sem lutar por longos períodos, o morto-vivo pode ser imediatamente banido para algum dos planos dos deuses e provavelmente o seu destino lá não será dos mais agradáveis (se depender de Keenn ou Tenebra...).

Magias de esconjuro e itens efetivos contra mortos-vivos (como símbolos sagrados) podem ser utilizados para atemorizar um Soldado Fantasma, embora este ganhe um bônus de +2/+20% em seus testes de resistência. Nenhuma magia é capaz de expulsar o fantasma do corpo do hospedeiro.

O fantasma só pode abandonar o corpo com o consentimento do hospedeiro ou quando ele, de alguma forma, estiver inconsciente. Se por acaso o hospedeiro clamar pela presença do morto-vivo, ele retornará instantaneamente para o corpo de seu parceiro. Enquanto o fantasma estiver fora do corpo, o hospedeiro perderá todas as habilidades especiais concedidas pela união entre ambos.

Ao jogar com um Soldado Fantasma, o jogador deve descrever a personalidade do fantasma e do hospedeiro em sua ficha de personagem. O Soldado Fantasma não pode possuir o corpo de outros mortos-vivos.

3D&T
Custo: 1
Restrições: Proibido para Mortos-Vivos
Vantagens: Recebe H+1, Adaptador, a magia Pânico como habilidade natural e imunidade contra todas as magias e habilidades baseadas em Telepatia
Desvantagens: Insano (Dupla Personalidade)
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 260 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Mortos-Vivos
Perícias: Escolha três armas (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Escudo 0/30, Esquiva 30, Intimidação 30, uma Manobra de Combate, Montaria 20, Oculto 20, uma Sobrevivência 40
Aprimoramentos: Pacto 1, Pontos Heróicos 4, Dupla Personalidade -3
Pontos Heróicos: 4 por nível

Soturno

Os Soturnos são guerreiros ligados ao vácuo. Por isso, seus poderes são relacionados ao silêncio, à tortura e à agonia. Estes guerreiros são pouco comuns em Arton mas, assim como os Aniquiladores e outros tipos, são bastante temidos.

O método de treinamento dos Soturnos é uma das piores torturas que um ser vivo pode sofrer. Os candidatos são obrigados a permanecer vários dias consecutivos em locais com ar rarefeito e completamente escuros, o que provoca rapidamente fortes sensações de angústia e desespero na pessoa. Tais lugares são buracos, fendas ou cavernas profundas, entre outros.

Após esta etapa inicial, os pretendentes precisam sobreviver durante três meses em locais onde há uma grande presença de vácuo no ambiente. Um dos locais mais famosos (e temidos) deste gênero é a Gruta da Agonia Silenciosa, localizada no interior de Wynlla, próxima a uma área de magia caótica. Esta gruta é um local tão estranho quanto perigoso, pois lá não há nenhum rastro de luz, ar ou gravidade. Nenhum pesquisador de Arton conseguiu explicar o porquê da Gruta da Agonia Silenciosa apresentar tais características. Contudo, há suspeitas de que o local seja uma espécie de elo entre Arton e um outro plano de existência, ainda não identificado.

Soturnos adquirem vários poderes ao concluírem seu torturante treinamento. A falta de contato com o ar fez com que o pulmão destes guerreiros se atrofiasse. Isto significa que os Soturnos não precisam mais respirar para sobreviver, o que é uma grande vantagem quando eles necessitam entrar em algum local sem ar ou com baixa intensidade deste elemento (montanhas muito elevadas, ambientes submersos...). O treinamento na completa falta de ar e luz fez os Soturnos desenvolvessem uma alta resistência contra ataques de trevas e golpes contundentes.

Além disso, graças ao treinamento, os movimentos desses guerreiros tornaram-se naturalmente silenciosos, sendo impossível para alguém percebê-los através da audição. Eles só podem ser detectados por meios mágicos ou com o uso dos outros sentidos. O contato com a escuridão proporcionada pelo vácuo também fez com que os Soturnos pudessem ficar invisíveis em ambientes escuros. A combinação entre as duas habilidades tornam estes guerreiros especialistas em ataques surpresa. Finalizando, os Soturnos podem disparar ataques energéticos baseado no seu elemento regente, assim como outros guerreiros ligados aos elementos.

O vácuo, assim como o veneno e o pó/corrosão, é uma manifestação geralmente

associada ao mal (agonia, tortura...). Por isso, tem como opositor o caminho da Luz, o elemento da purificação e da benignidade. Assim, os Soturnos são vulneráveis a todos os ataques baseados no elemento Luz. Da mesma forma que os Aniquiladores, esses guerreiros sentem-se incomodados quando submetidos a qualquer fonte luminosa, tornando-se mais mal-humorados e intempestivos. Para se prevenirem de tais efeitos, os Soturnos costumam usar roupas como mantos, sobretudos e outros.

3D&T
Custo: 3
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Pode acrescentar dano por Vácuo (Ar+Trevas+Contusão) em seus ataques. Recebe Invisibilidade (apenas em ambientes escuros) e Armadura Extra: Trevas e Contusão gratuitamente
Desvantagens: Vulnerabilidade: Luz
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 7 pontos de Aprimoramento, 380 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha três armas (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Arremesso 30/0, Camuflagem 40, Furtividade 40, Intimidação 20, Luta às Cegas (40), Subterfúgio 40, uma Manobra de Combate
Aprimoramentos: Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Sufocante

Quando se está no meio de um incêndio, a maior preocupação das vítimas não é apenas evitar o contato direto com as chamas, mas também prevenir-se ao máximo dos efeitos nocivos da fumaça, pois esta contém uma série de substâncias tóxicas ao organismo.

Qualquer cena de incêndio é vista por grande parte das pessoas como uma fatalidade, uma desgraça a ser lamentada e evitada. Porém, algumas delas simplesmente adoram ficar em meio à ação implacável do fogo e da fumaça resultante da combustão dos elementos. Eles não se importam com os riscos de serem mais um alimento para as chamas ou de terem uma morte lenta e agonizante por asfixia. Para os Sufocantes, os guerreiros da fumaça, é normal conviver em ambientes destruídos pelas chamas — alguns mais loucos ignoram o bom senso e as normas de convívio em sociedade e deliberadamente provocam incêndios justamente para treinar!

Os Sufocantes normalmente possuem um forte senso de independência. Eles não se prendem a normas muito rígidas, não se envolvem em relacionamentos duradouros, não se preocupam em formar vínculos com nada ou ninguém. Eles prezam a liberdade como o bem mais precioso concedido pelos deuses aos mortais. Tentar cercear o espírito indomável de um Sufocante é a forma mais fácil de torná-lo um inimigo — e eles costumam ser muito vingativos. A personalidade típica dos guerreiros da fumaça contrasta com o purismo dos Heróis dos Ventos que, para manter seus poderes, precisam submeter-se a vários votos. Por isso, o relacionamento entre Sufocantes e Heróis dos Ventos tende a ser problemático.

Este apreço pela vida livre e descompromissada manifesta-se também nos movimentos dos Sufocantes. Assim como os Heróis dos Ventos, eles podem levitar e voar para qualquer direção sem nenhum incômodo. Graças a estas duas habilidades, os guerreiros da fumaça desenvolveram várias técnicas de combate a serem utilizadas em pleno ar, o que os torna adversários muito perigosos.

Os Sufocantes receberam este nome não só por representarem a fumaça, mas porque seu ataque principal consiste em disparar rajadas de fumaça capazes de asfixiar os inimigos em pouco tempo (1d6 rodadas) além de causar-lhes dano. Muitos desses guerreiros divertem-se ao ver a agonia de suas vítimas e sentem-se ainda mais enaltecidos quando eles vão ao seu encontro, rastejando, pedindo-lhe misericórdia. Os Sufocantes também podem criar uma névoa com volume de $3 \times 3 \times 3$ m³ e utilizá-la para confundir inimigos ou fugir.

Em sociedades bárbaras ou marcadas por crendices, os Sufocantes são tratados com desconfiança. Da mesma forma que os Senhores das Cinzas, eles são vistos como um sinal de mau agouro. Quando um deles se aproxima, é dito que "algum desastre vai acontecer em breve", geralmente um incêndio ou outro fenômeno similar.

Sufocantes são imunes a todos os tipos de gases tóxicos e possuem resistência contra ataques baseados em calor/fogo, ar e som. No entanto, são vulneráveis a gelo e ataques químicos.

3D&T

Custo: 2 (0 para Fadas e outras raças voadoras)
Restrições: Proibido para Anfíbios, Goblins, Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Minotauros e Trogloditas
Vantagens: Pode causar dano por Fumaça (Calor/Fogo+Ar) em seus ataques. Recebe gratuitamente Armadura Extra: Calor/Fogo, Vento/Som e Levitação
Desvantagens: Vulnerabilidade: Químico, Frio/Gelo
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento (2 para Fadas e outras raças voadoras), 270 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Proibido para Anfíbios, Goblins, Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Minotauros e Trogloditas
Perícias: Adaga ou Punhal 40/40, Azagaia 30/30, Camuflagem 30, Dardo ou Zarabatana 20/0, Escutar 30, Furtividade 30, Intimidação 20, uma Manobra de Combate, Sobrevivência (ambientes quentes) 40, Sobrevivência (montanhas) 30, Tortura 20
Aprimoramentos: Poder Elemental 1, Pontos Heróicos 4
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Trobeiro

As áreas de atuação deste profissional são principalmente as pradarias (planícies, savanas...), ou qualquer outro terreno propício para a prática da pecuária.

O Trobeiro é uma espécie de boiadeiro, mas seu trabalho não se limita apenas a cuidar de bovinos. Ele tem competência para lidar com qualquer tipo de animal de pasto, sejam estes cavalos, cabras, ovelhas entre outros. A função principal de um Trobeiro é manter um rebanho seguro e sob controle. Ele deve diagnosticar doenças nos animais, apartar conflitos entre eles, tratá-los com jeito, vigiar ostensivamente o rebanho contra invasores e estar preparado quando algum animal rebelde quiser escapar.

O serviço de um Trobeiro seria mais difícil sem o auxílio de um valoroso e fiel aliado: o seu companheiro trobo (isto explica o nome deste profissional, dããã...), que não serve apenas como montaria, mas também auxilia na vigilância do rebanho, na procura de animais perdidos e para perseguir intrusos. Os trobos foram escolhidos para esta função por serem fortes, resistentes e com uma aparência imponente, apesar de dóceis. Mesmo que estes animais não andem tão rápido quanto os cavalos (a menos que sejam jovens), um Trobeiro não trocaria o seu companheiro trobo por nenhum outro animal.

Tanto o trobo quanto o seu criador são grandes companheiros. Eles jamais fariam mal um ao outro, e nunca abandonariam o seu parceiro em situações de emergência. O serviço de ambos torna-se eficiente graças à confiança e ao respeito entre eles.

O figurino típico dos Trobeiros é bem peculiar. Calças largas, chapéu preto ou marrom decorado com uma pena de trobo, camisa de cor clara, lenço amarrado próximo à gola e botas sem esporas. Normalmente são fanfarrões e apreciam uma boa comida. Suas preferências gastronômicas são carnes, massas, vinhos e bebidas quentes, especialmente chá.

Trobeiros são habilidosos com a boleadeira. Este instrumento serve para imobilizar animais fugitivos, bem como para deter intrusos. O uso de redes também é muito difundido entre estes profissionais. Eles não gostam muito de utilizar outros tipos de armas — talvez, no máximo, uma espada curta.

Importante dizer: este kit é proibido para anões, visto que eles e os trobos não cultivam o melhor dos relacionamentos. Raças que não costumam utilizar animais de montaria, como os minotauros, também não podem sê-los. Os humanos são os que tem mais facilidade para seguir esta profissão, pois ela surgiu em comunidades humanas residentes de reinos do sul, principalmente Tyrondir.

3D&T
Custo: 2 (1 para Humanos)
Restrições: Proibido para Anões e Minotauros
Vantagens: Recebe Cavalgar (especialização de Animais), Aliado (trobo) e Paralisia (por boleadeira ou rede) gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento (2 para Humanos), 250 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Anões e Minotauros
Perícias: Boleadeira 40/40, Escutar 20, Furtividade 20, Montaria 40, Rastreio 30, Rede 20/20,

Sobrevivência (Pradarias) 40, Tratamento de Animais 30, Treinamento de Animais 20, Veterinária 20
Aprimoramentos: Familiar 2 (trobo), 3 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 3 por nível

Trovejante

Este guerreiro tem seus poderes baseados em um caminho secundário, assim como os guerreiros do gelo. Uma lenda bárbara diz que os Trovejantes são pessoas escolhidas pelos deuses para servir a alguma grande causa. Esta escolha se dá de uma maneira bem peculiar: quando estes são atingidos por um raio, se sobreviverem, é porque estão fadados a seguir este destino. Também seria desta forma que os Trovejantes recebem seus poderes especiais.

Não se sabe ao certo se estes guerreiros são mesmo devotos de alguma divindade, mas eles são admirados e respeitados como tal em comunidades bárbaras das Montanhas Sanguinárias. Os Trovejantes em geral são guardiões de suas tribos e utilizam seus poderes para defendê-las de monstros ou povos inimigos. Contudo, os guerreiros do trovão não existem apenas em comunidades bárbaras, embora eles sejam mais comuns neste tipo de ambiente.

Após a escolha divina (ou o que quer que seja), os Trovejantes submetem-se a um treinamento envolvendo o seu elemento principal: a eletricidade. Eles costumam ficar ao ar livre em dias de tempestade, justamente para ter um domínio melhor sobre suas habilidades. Alguns guerreiros mais corajosos preferem treinar nos lugares mais altos possíveis, como picos de montanhas, copas de árvores e outros ou mesmo em pleno céu, auxiliados por meios mágicos próprios ou alheios (uma magia de vôo lançada por um mago amigo).

Graças ao treinamento e à "bênção dos deuses", os Trovejantes desenvolveram habilidades incríveis. Eles podem se mover muito mais rápido do que uma pessoa comum, sendo que sua velocidade equipara-se (ou mesmo supera) à das criaturas mais velozes de Arton. Além disso, podem criar um campo elétrico capaz de causar dano à alguém caso esteja muito próximo. Eles são capazes de energizar suas armas com eletricidade e disparar raios elétricos pelas mãos e olhos. Para terminar, possuem alta resistência contra toda forma de luz e eletricidade.

Entretanto, os Trovejantes possuem um ponto fraco bem incômodo. Quando eles são molhados por uma quantidade considerável de água, eles precisam fazer um teste de Resistência. Se falharem, ficarão atordoados por 1d6 rodadas. Neste estado, os Trovejantes não podem executar nenhuma ação e todos os seus testes são considerados difíceis. Caso passem no teste, os guerreiros sofrerão metade do dano e o atordoamento só durará uma rodada.

Por causa de seu ponto fraco, os Trovejantes têm grande dificuldade para beber e tomar banho. Eles precisam aplicar pequenas quantidades de água em seu corpo ao fazer sua higiene pessoal ou quando precisam bebê-la. Quando sua pele ou órgãos internos entram em contato com o líquido, sofrem um formigamento intenso e muito incômodo. Apesar disso não provocar dano algum nos Trovejantes, tais sensações são um tanto desagradáveis.

Somada a esta fraqueza, os Trovejantes são vulneráveis a ataques baseados em Trevas, pois os poderes elétricos destes estão relacionados ao elemento Luz.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Proibido para Mortos-Vivos
Vantagens: Pode acrescentar dano Elétrico em seus ataques. Recebe Aceleração, Armadura Extra: Luz/Elétrico e Toque de Energia (Elétrico) gratuitamente
Desvantagens: Ponto Fraco: Água, Vulnerabilidade: Trevas
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia.
Restrições: Proibido para Mortos-Vivos
Perícias: Alpinismo 20, Azagaia 20/20, Clava ou Martelo de Guerra 30/30, Corrida 30, Esquiva 40, Herbalismo 20, Intimidação 20, Lança 40/40, Rastreio 20, Salto 30, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 40
Aprimoramentos: Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
Pontos de Energia: 2 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

PARTE II- SERVOS DOS DEUSES

Acólito

Seguir uma carreira religiosa é o sonho de várias pessoas em Arton. Sacerdotes de diversas religiões têm o respeito e admiração dos cidadãos comuns devido às suas funções como líderes, conciliadores, conselheiros e, em alguns casos, profetas. Contudo, o candidato precisa cumprir uma série de etapas a fim de alcançar determinada posição. Em geral, o primeiro passo a ser seguido é tornar-se um Acólito.

Durante sua formação, o Acólito aprenderá sobre as bases fundamentais da religião a qual pretende representar. Tais ensinamentos compreendem elementos de História, Filosofia, Ética e Rituais, além de uma base em Medicina — em algumas religiões, o discípulo também tem acesso a conhecimentos sobre ciência e/ou magia arcana. O Acólito pode ser treinado em uma ordem, templo religioso ou por um clérigo experiente.

Por ser um aprendiz, o Acólito não pode exercer plenamente as funções competentes a um clérigo, mas está autorizado por seus superiores a realizar pequenos serviços e missões em nome de sua respectiva igreja. É normal que Acólitos em estágios mais avançados conheçam alguns milagres e magias básicas — como a Bênção ou a Cura Elementar (vide os netbooks ***Poderes da Fé*** e ***Guia de Magias de Arton***, disponíveis no site da Editora Daemon). Contudo, isto não é uma regra geral.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Mestre gratuitamente. Pode comprar Clericato por 1 ponto
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×2

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 80 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Etiqueta 20, Herbalismo 10, Oculto 20, Primeiros Socorros 20, Pesquisa/Investigação 20, Rituais 10, Teologia 20
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 1 Ponto Heróico, Tutor 1
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 1 por nível

Clérigo da Sorte

Em Fortuna, o reino da sorte, Nimb não é venerado como o "deus da sorte e do azar" ou o "deus do caos". Lá a grande maioria da população refere-se a ele simplesmente como Deus da Sorte. Esta maneira peculiar de devoção a Nimb começou ainda durante a formação do reino (mais informações em ***O Reinado***). Os fortunianos são conhecidos por praticarem diariamente rituais estranhos e portar objetos que supostamente trazem sorte — tudo isto para se manterem mais próximos de Nimb e atraírem os ventos da fortuna para seus respectivos lados.

Esta crença em Nimb como uma divindade da sorte também se manifesta em seus sacerdotes. Aliás, esses clérigos típicos de Fortuna agem de forma bem diferente dos demais. Apesar de serem considerados excêntricos e defenderem pontos de vista muito difusos sobre até mesmo o próprio deus, eles são mais críveis e sensatos do que qualquer outro clérigo do caos visto no Reinado. É possível conversar com qualquer um deles sem correr o risco de não entender nada ou de ser vítima da imprevisibilidade costumeira dos sacerdotes de Nimb.

Por conta destas diferenças, os clérigos de Fortuna — também chamados Clérigos da Sorte — podem ser tratados como uma variação do clero de Nimb, com poderes e restrições ligeiramente diferentes. Eles são agraciados com a Fortuna Ampliada, um bônus de +1 em todas os seus testes de atributos, resistência, esquiva e perícias.

A aleatoriedade dos efeitos das magias dos Clérigos da Sorte também é diferente. Ao conjurá-las, o clérigo joga o d6. Elas só terão falha automática ou efeitos mínimos se o resultado for 5 ou 6. Do contrário, a magia terá sucesso automático ou efeitos máximos.

Além disso, eles também podem escolher um destes poderes:

- **Bênção da Sorte:** o clérigo pode, uma vez por dia, conceder os benefícios da Fortuna Ampliada a uma outra pessoa tocando-a. Assim, ela também ganhará um bônus de +1/+10% em

todos os seus testes até as próximas 24 horas. O clérigo não poderá utilizar a Bênção da Sorte em uma mesma pessoa durante um mês.

- **Poder Oculto:** o clérigo ganha um bônus de +2/+4 em Força/FR, Habilidade/DEX ou AGI e Resistência/CON ou WILL, à sua escolha. Este poder leva um turno para ser invocado e isto só pode ser feito durante um combate. Terminada a luta, os bônus desaparecem.
- **Magia Oculta:** o clérigo ganha um bônus de +2 em seus Focus durante um combate. Ele só pode aumentar um Caminho se possuir algum ponto de Focus nele. Enquanto os bônus estiverem ativos, o clérigo só poderá utilizar mágicas instantâneas (nunca permanentes ou sustentáveis). Após a luta, os bônus acabam.

Obrigações e Restrições: Os Clérigos da Sorte não são loucos como os demais sacerdotes de Nimb. No entanto, são conhecidos por possuir alguma mania ou hábito estranho a ser seguido diariamente — como uma compulsão. Por exemplo, a sacerdotisa Gharats Porion, administradora do templo de Nimbarann (capital de Fortuna), modifica regularmente a estrutura do local — demolindo aposentos, construindo outros, mudando a cor das paredes etc — mesmo que tais alterações não sejam necessárias. Outros hábitos igualmente exóticos também podem ser adotados, como cortar folhas de papel em tiras meticulosamente do mesmo tamanho enquanto está a espera de alguém, por exemplo.

Clérigos da Sorte devem carregar consigo um amuleto da sorte (pode ser um colar, um anel, uma tornozeleira com pedrinhas coloridas...). Ele simboliza um pacto feito com Nimb durante a ordenação do clérigo e indica a disposição dele em receber a bênção de sua divindade, convertida em boa sorte — não é certo se o amuleto possui algum efeito místico, mas o sacerdote acredita piamente nos eventuais poderes do objeto. Se por acaso este amuleto for perdido, os bônus concedidos pela Fortuna Ampliada tornar-se-ão penalidades até o objeto ser encontrado. Os efeitos são os seguintes: redutor de –1 em testes de atributos, resistência, esquiva e perícias; perda dos Poderes Garantidos; ao jogar o d6 para lançar suas magias, resultados pares indicam funcionamento normal, enquanto resultados ímpares indicam efeito mínimo ou falha total. Para evitar esta tragédia, os sacerdotes da sorte literalmente não se desgrudam de seus respectivos talismãs da sorte.

Assim como os demais clérigos de Nimb, os Clérigos da Sorte são incrivelmente obstinados. Eles jamais irão desistir de cumprir uma missão ou objetivo, mesmo quando as chances de sucesso são irrisórias. Um ditado comum entre estes sacerdotes diz o seguinte: "É preferível a frustração pelo fracasso à vergonha pela falta de coragem em tentar".

Apesar de serem mais ponderados do que os outros sacerdotes de Nimb, os Clérigos da Sorte também sofrem com a desconfiança de boa parte da população do Reinado. Eles também serão tachados como loucos, não importa o quanto tentem convencer as outras pessoas do contrário. Para piorar, as excentricidades desses sacerdotes não contribuem em nada para melhorar a sua imagem perante os outros...

3D&T
Custo: 1
Restrições: Clericato; apenas nativos de Fortuna
Vantagens: Veja em Poderes Garantidos
Desvantagens: Veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida e Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
Restrições: Apenas nativos de Fortuna
Perícias: Bastão ou Cajado 30/30, Empatia 20, Filosofia 30, Intimidação 20, Jogos 20, Ler/Escrever 30, Maça 20/20, Oculto 30, Psicologia 20, uma Sobrevivência 20, Teologia 40
Aprimoramentos: Pontos de Fé 3, Pontos Heróicos 3
Pontos de Fé: 3 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 3 por nível

Guardião de Keenn

Os Guardiões de Keenn são clérigos e guerreiros devotos do deus da guerra geralmente vindos de Zakharov e/ou Trebuck. Nesses reinos, os habitantes não consideram Keenn como um deus violento e sedento por destruição, mas uma divindade forte e corajosa, invocada pelos fiéis em tempos de conflito.

Como os outros servos da guerra, os Guardiões de Keenn são submetidos a um duríssimo treinamento para conseguirem atingir este status. Além da força física e da habilidade de combate, um Guardião precisa ser disciplinado,

obediente, responsável e, principalmente, dedicar-se de coração a este trabalho.

Durante o seu treinamento, os Guardiões de Keenn são instruídos a utilizarem suas habilidades apenas para proteger aquilo que ama (família, amigos, seu povo, sua igreja, a pessoa amada...). Esta filosofia é bem diferente daquela ensinada a outros devotos de Keenn, vistos pelos seguidores de outros deuses como "glorificadores da violência". Guardiões de Keenn tendem a ser mais tolerantes e amistosos com as outras pessoas, mesmo as com pouca força física. No entanto, tratam com desdém os covardes e fracos de espírito.

Diferente dos devotos normais de Keenn, os Guardiões não guardam nenhum tipo de ojeriza pelos seguidores de Khalmyr. Na verdade, esses servos da guerra costumam respeitar ou mesmo admirar a honra daqueles que deveriam considerar como inimigos. A maioria dos servos da justiça é reticente com relação à simpatia dos Guardiões de Keenn à sua causa. Em Zakharov e Trebuck, entretanto, não é raro ver Guardiões de Keenn e devotos de Khalmyr trabalhando em missões como aliados, ou mesmo serem amigos. Em outros pontos do Reinado, contudo, uma relação amistosa entre servos da guerra e da justiça seria impensável, quase uma blasfêmia.

Os Guardiões de Keenn são agraciados por seu deus com Poderes Garantidos diferentes dos outros servos da guerra, pois consideram este deus como um grande protetor a ser invocado em momentos difíceis, nos quais a luta é inevitável.

Todos os Guardiões de Keenn são especialistas em montaria e adaptam-se facilmente no uso de qualquer tipo de arma. As armas favoritas de um Guardião são a espada longa, espada bastarda, machado de guerra, lança de cavalaria e martelo de guerra.

Clérigos Guardiões de Keenn podem usar apenas mágicas menores de cura com efeitos mínimos. Isto é uma vantagem em relação à maior parte clérigos comuns da guerra, normalmente incapazes de utilizar curas mágicas.

Além disso, os Guardiões podem escolher um destes poderes:

- **Coragem Total:** O Guardião de Keenn é imune a toda forma de medo, seja natural ou mágico.
- **Escudo de Keenn:** O Guardião de Keenn pode, uma vez por dia, criar um escudo de tamanho médio, que confere a ele FD+2/IP+4. Ele pode utilizar este poder em um escudo, tornando-o mais resistente. Durante este tempo, o escudo é considerado mágico. Os efeitos do Escudo de Keenn cessam quando o combate termina.
- **Aura de Coragem:** Uma vez por dia, o Guardião de Keenn pode invocar uma aura com 3m de raio. Todos os aliados dele que estiverem na área de efeito (incluindo o próprio Guardião) ganham um bônus de +1 em sua FA e FD finais (3D&T) ou +10% em seus suas jogadas de ataque e defesa (Daemon), além de ganharem um bônus de +1/+10% em testes de Resistência/WILL contra efeitos que causem medo ou loucura. Contudo, qualquer adversário do Guardião que estiver no raio de alcance da aura sofrerá um redutor de –1/-10% nos mesmos testes. A Aura de Coragem termina no final do combate.

Obrigações e Restrições: Os Guardiões de Keenn são treinados para defender com o uso da força tudo aquilo que protegem ou amam. Este é o principal objetivo destes guerreiros, e eles não podem fugir desta responsabilidade sob nenhum pretexto.

Em certas situações, os Guardiões de Keenn são ordenados por seus superiores para protegerem uma determinada pessoa, item ou local (esta última opção é recomendada apenas para NPCs, pois o clérigo estaria impedido de aventurar-se). Ele deve zelar pela segurança deste "algo especial", mesmo colocando em risco a sua própria vida. Quando esta missão é cumprida, geralmente os superiores do Guardião têm outra missão preparada para ele, tão ou mais difícil do que a anterior.

Guardiões de Keenn são ponderados quando se trata do momento certo de entrar em uma luta, ao contrário de outros devotos do deus da guerra, que nunca perdem uma oportunidade de combate. Entretanto, se estiverem diante de uma situação ameaçadora, forem desafiados para uma luta ou sofrerem algum tipo de ofensa, os Guardiões vão lutar com todo o empenho possível.

Adicionalmente a estes deveres, os Guardiões de Keenn devem seguir o Código de Honra do Combate.

3D&T
Custo: 1
Restrições: H2. Proibido para Fadas e Goblins

Vantagens: Recebe Adaptador e Cavalgar (especialização de Animais) gratuitamente. Pode comprar Clericato por 1 ponto. Veja em Poderes Garantidos
Desvantagens: Código de Honra do Combate. Veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento (4 para clérigos), 300 pontos de Perícia
Restrições: FR, DEX e CON 13. Proibido para Fadas e Goblins
Perícias: Espada Longa ou Bastarda 40/40, Corrida 30, Escudo 0/30, Esquiva 40, Etiqueta 30, Heráldica 20, uma Lança de Cavalaria 30/20, Ler/Escrever 30, Liderança 30, Machado ou Martelo de Guerra 20/20, uma Manobra de Combate, Religião 20
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé (2 para clérigos), 5 Pontos Heróicos, Código de Honra do Combate -1
Pontos de Fé: 1+1 a cada dois níveis (2+1 a cada dois níveis para clérigos)
Pontos Heróicos: 5 por nível

Paladino de Wynna

O Paladino de Wynna é o guerreiro sagrado da deusa da magia. Da mesma forma como ocorre com diversos deuses, Wynna não é necessariamente uma deusa boa — na verdade, ela é, mas não exige que seus servos também o sejam, de forma que até mesmo sua sumo-sacerdotisa está longe de ser uma pessoa "boa". Existem, no entanto, diversos servos da deusa que decidem seguir o código dos paladinos, utilizando a magia de sua deusa para ajudar as outras pessoas. Utilizando a magia da forma como Wynna mais admira, estas pessoas são abençoadas com o status de Paladinos de Wynna.

Um Paladino de Wynna tem muito em comum com um Feiticeiro. Como este, ele também é agraciado por sua deusa com poderes mágicos latentes, recebendo 1 ponto extra de Focus para gastar nos caminhos de Água e Luz, ou seja, ao invés de 2 pontos para distribuir nestes caminhos, ele possui 3. Suas magias também acontecem de forma muito mais natural do que com servos de outros deuses, de forma que, da mesma forma que um Feiticeiro, ele gasta 1 PM a menos para utilizar qualquer de suas magias, podendo até mesmo utilizar magias sem gastar PVs quando estas são magias de Focus 1.

Poderes Garantidos: além destes poderes latentes envolvendo magia que estes Paladinos recebem, eles ainda possuem outras habilidades extras, concedidas devido a devoção que possuem a sua deusa. Um Paladino de Wynna pode escolher um entre os seguintes poderes:

- **Habilidades Mágicas Ampliadas:** como o poder dos Clérigos de Wynna, você recebe mais 1 ponto de Focus extra em qualquer caminho, e também a vantagem Pontos de Magia Extras × 1.
- **Magias Extras:** um Paladino de Wynna com este poder começa com 3 magias extras além das iniciais, da mesma forma que o poder equivalente de um Clérigo de Wynna.
- **Caminho Extra:** com este poder, o Paladino pode escolher um caminho extra da magia onde pode distribuir seus pontos, além de apenas Água ou Luz como acontece normalmente. A única exceção é o caminho das Trevas, que os Paladinos são proibidos de possuir. Além disso, o Paladino irá automaticamente receber 1 ponto de Focus no caminho escolhido.

Obrigações e Restrições: o poder de um Paladino de Wynna é uma dádiva de sua deusa, de forma que não é realmente necessário a ele possuir qualquer outro poder mágico além deste. No entanto, ainda assim ele deve seguir uma obrigação imposta por sua deusa, ou então perderá seus poderes especiais (mas NÃO seus poderes mágicos: isso iria totalmente contra a crença e filosofia de Wynna): o de sempre usar seus poderes para ajudar as pessoas.

3D&T
Custo: 1
Restrições: Paladino
Vantagens: 1 ponto extra de Focus, suas magias gastam 1 PM a menos, veja em Poderes Garantidos
Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Espada Longa 40/40, Etiqueta 30, Heráldica 30, Montaria 20, Ler/Escrever 30, Primeiros Socorros 20, Oculto 20, Teologia 20, Rituais 20, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, 2 Pontos de Fé, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis
Pontos de Magia: 3 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível

Paladino Negro

Muitas pessoas consideram Tenebra como uma deusa maligna, pois seus seguidores guardam poderes sombrios, jamais são vistos a luz do sol, tem grandes poderes sobre controle e criação de mortos-vivos...

Mas isso não é bem verdade. Tenebra não é exatamente uma deusa má, muito embora também não seja uma deusa exatamente "boa". Mesmo com tantos pontos contra ela, vale lembrar também que ela é a deusa criadora dos anões, uma das raças mais nobres e honradas de Arton, além de diversos outros exemplos e clérigos e seguidores (como o célebre necromante Vladislav Tpish, por exemplo) que certamente contribuem para não generalizar os ensinamentos da deusa. Assim, da mesma forma como existem diversos clérigos e seguidores de Tenebra com propósitos nem um pouco apreciáveis, também existem muitos outros seguidores altamente honrados e justos, tão nobres quanto os mais fervorosos seguidores de Khalmyr ou Lin-Wu.

Esse é o caso do Paladino Negro. Como se sabe, paladinos são guerreiros altamente honrados, seguidores de um código de honra rigoroso que lhes impedem de fazer qualquer ato maligno, mas que, em troca, recebe enormes poderes, de forma que mesmo os mais fracos paladinos são adversários altamente poderosos. Um Paladino Negro nada mais é que um guerreiro santo servo da deusa das trevas, mas que, ao contrário do que se imaginaria, é um ser altamente honrado e justo, ou então não poderia ser considerado um paladino. Dentre as raças de Arton, a mais comum de se encontrar como Paladinos Negros são os anões, justamente por terem sido criados por Tenebra, e também por serem seres altamente justos e honrados. Embora possa parecer estranho, conhece-se até mesmo algumas histórias de guerreiros mortos-vivos altamente nobres e bons, que seriam, segundo alguns, Paladinos Negros.

Poderes Garantidos: diferente de outros paladinos - que podem possuir Focus apenas em Luz e Água - o Paladino Negro pode distribuir seus pontos de Focus apenas em Trevas e Água. Como qualquer servo de Tenebra, um Paladino Negro também é capaz de enxergar na escuridão, recebendo o poder de Infravisão (a até 20 metros). Além disso, o Paladino Negro também pode adicionar Trevas ao dano de todos os seus ataques.

Obrigações e Restrições: como qualquer servo de Tenebra, o Paladino Negro jamais pode ser tocado pela luz do sol. Além disso, seus poderes são praticamente inúteis contra mortos-vivos: qualquer ataque seu sempre causará dano mínimo quando utilizado contra um morto-vivo (por exemplo, um Paladino Negro com F3, ao atacar um morto-vivo, sempre irá causar 3 pontos de dano, fora a jogada de Armadura do alvo).

3D&T
Custo: 0
Restrições: Paladino (mas com Focus em Trevas e Água ao invés de Luz e Água)
Vantagens: veja em Poderes Garantidos
Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 280 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Espada Longa ou Machado de Guerra 40/40, Escudo 0/30, Etiqueta 30, Heráldica 20, Luta às Cegas (40), Maça ou Martelo de Guerra 20/20, Montaria 30, Primeiros Socorros 20, Sobrevivência (cavernas/dungeons) 40, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: 2 Pontos de Fé, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 4 por nível

Ranger de Allihanna

O Ranger de Allihanna está entre os mais pacíficos servos dos deuses existentes, mas também entre os mais fanáticos por sua crença. Ele atua como Ranger em áreas isoladas, protegendo a fauna e a flora local contra invasores, mas também ajudando àqueles que adentrem sua região. É comum que vivam completamente isolados das grandes concentrações urbanas, nas áreas selvagens que são devotados a proteger, muitas vezes acompanhando e protegendo um ou mais Druidas de Allihanna. Por isso, é muito comum que se sintam extremamente desconfortáveis quando adentram grandes regiões urbanas, onde não podem utilizar suas habilidades facilmente.

Poderes Garantidos: da mesma forma que um Druida, um Ranger de Allihanna é capaz de se comunicar livremente com qualquer tipo de animal ou monstro natural. Essa compreensão, no entanto, nem sempre será completa: depende muito da própria inteligência do animal. Além disso, eles jamais se perdem quando em lugares selvagens, sempre sabendo instintivamente em que direção se encontra o norte. Um Ranger de Allihanna também pode escolher um entre os seguintes poderes:

- **Armamento de Allihanna:** O Ranger poderá lançar sobre si mesmo as magias Arma e Armadura de Allihanna, sem nenhum gasto em PMs, até um vez por dia.
- **Companheiro Animal:** O Ranger possui um animal selvagem como companheiro. Este animal deve ser algum animal comum - como um grande felino (leão, tigre, pantera,...), símio (gorila, chimpanzé,...) elefante, rinoceronte ou outros - de uma espécie encontrada na região de atuação do Ranger. Detalhes sobre estes e outros animais podem ser encontrados no ***Guia de Monstros de Arton*** - e alguns também no ***Bestiário Holy Avenger*** distribuído gratuitamente com a revista ***Dragão Brasil #86***. São proibidos monstros, animais pré-históricos e criaturas fantásticas, exceto com autorização do mestre. As estatísticas do animal serão definidas pelo mestre.
- **Fúria Guerreira:** O Ranger pode, uma vez por dia, se entregar a uma fúria guerreira, onde recebe um bônus H+1 e FA+1, até o fim de uma batalha.
- **Sobrevivência:** O Ranger recebe gratuitamente a perícia Sobrevivência, não precisando comprá-la separadamente.
- **Atuação Urbana:** Diferente do normal dos Rangers de Allihanna, um Ranger com este poder não precisará seguir o Código de Honra de Área, podendo agir livremente mesmo quando em áreas urbanas.

Obrigações e Restrições: da mesma forma que druidas, Rangers de Allihanna não podem usar qualquer arma ou armadura feita de metal. Armaduras de couro ou armas feitas e ossos e outros materiais animais são permitidas apenas quando o animal teve morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida quando causada em defesa própria.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: veja em Poderes Garantidos; Arena (H+2 em seu ambiente); Sobrevivência (no mesmo

ambiente) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada
Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições; 1º Lei de Asimov (mas apenas para animais), Código de Honra de Área (não lutar em cidades)
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 330 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Adaga 20/20, Arco Longo 30/0, Armadilhas 20, Camuflagem 20, Escutar 30, Espada Curta 40/40, Herbalismo 20, Montaria 30, Rastreio 30, Teologia 30, uma Sobrevivência 40, Tratamento de Animais 20
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 4 por nível

Ranger de Megalokk

Também é atribuído aos Rangers de Megalokk o posto de guerreiros sagrados do deus dos monstros. Entretanto, diferentemente dos Selvagens de Megalokk, os Rangers não adotam radicalmente a filosofia de sua divindade. Sua missão é zelar pelo desenvolvimento pleno das espécies de monstro residentes em um ambiente selvagem específico (à escolha do jogador), além de coibir todo tipo de invasão ou intromissão neste processo. Excetuando estas peculiaridades, os Rangers de Megalokk assemelham-se muito a outros tipos deste guerreiro rústico.

Além de servir e proteger os monstros de sua área de atuação, os Rangers de Megalokk também auxiliam os sacerdotes de sua divindade, oferecendo-lhes igual proteção e auxiliando-os em missões ligadas à religião — como a busca de componentes necessários para a realização de um ritual em honra ao deus, por exemplo.

Poderes Garantidos: os Rangers de Megalokk, assim como os druidas deste deus, podem falar livremente com qualquer espécie de monstro existente em Arton. O nível de compreensão dependerá exclusivamente da inteligência do animal — ele também pode tentar se comunicar com animais comuns, mas nem sempre isto é possível. Os Rangers de Megalokk também possuem um senso de direção natural que lhes permite saber precisamente a posição do norte.

Rangers de Megalokk também podem possuir um dos poderes abaixo:

- **Companheiro Monstro:** O Ranger pode escolher um espécime de monstro e tê-lo como aliado. As espécies de monstro permitidas são as mesmas para o druida de Megalokk — veja quais são estas na revista ***TORMENTA #7*** ou no ***Manual do Aventureiro***. Consulte o ***Guia dos Monstros de Arton*** ou o ***Manual dos Monstros*** para saber detalhes sobre tais criaturas.
- **Fúria Guerreira:** Uma vez por dia, o Ranger pode invocar uma fúria guerreira para auxiliá-lo nos combates. Neste estado, ele ganha um bônus de H+1/+10% em suas jogadas de ataque e FA final +1/+1d6 nos danos. A fúria encerra-se no final do combate.
- **Invocação de Monstros:** O Ranger pode lançar, uma vez por dia, uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds, Tropas de Ragnar — todas com poder equivalente a Focus 3.
- **Rugido Monstruoso:** Uma vez por dia, o Ranger pode emitir o rugido de um monstro de tamanho médio (à escolha do jogador) com alcance de 10 km. Todas as criaturas com tamanho inferior ao do monstro em questão fugirão de medo automaticamente.

Obrigações e Restrições: O Ranger de Megalokk só pode utilizar armas e armaduras empregadas normalmente pelas espécies de monstro — geralmente são armaduras feitas com couro ou pele de animais mortos e armas de madeira, pedra ou osso. Contudo, não é raro ver Rangers de Megalokk sem nenhum tipo de armadura e lutando apenas com armas "naturais" (punhos, garras, cauda, dentes...).

3D&T
Custo: 1
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência (em seu ambiente) gratuitamente. Pode comprar Animais (válido apenas para monstros) e Sobrevivência por 1 ponto cada. Veja em Poderes Garantidos
Desvantagens: 1º Lei de Asimov (mas apenas para monstros), Código de Honra de Área (não lutar em

cidades). Veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Armadilhas 20, Camuflagem 30, Escutar 20, Furtividade 30, Herbalismo 20, Intimidação 30, Montaria 30, Natação 30, Rastrear 30, uma Sobrevivência 40
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 4 Pontos Heróicos
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 4 por nível

Xamã do Oceano

Da mesma forma que Allihanna ou Meggallokk, o Grande Oceano também costuma ser adorado por tribos bárbaras e outros povos primitivos, principalmente por aqueles que possuem maior contato com o oceano. Estas tribos geralmente terão entre si um xamã atuando como líder espiritual da comunidade.

Para uma tribo bárbara, o xamã será sempre uma figura de muita importância, e não é diferente com as tribos bárbaras encontradas em alto mar artoniano. Normalmente, este será a única pessoa no local com poderes mágicos, e atua como forma de ligação entre sua comunidade e o mundo dos deuses.

Geralmente são pessoas muito respeitadas e algumas vezes até temidas, servindo muitas vezes também como liderança política da tribo.

Poderes Garantidos: como Clérigos do Oceano, Xamãs do Oceano podem falar livremente com qualquer criatura marinha, fora ou dentro d'água. Além disso, também podem escolher um entre os seguintes poderes especiais concedidos por seu deus:

- **Dom da Profecia:** Em certos momentos, sem controle por parte do xamã, ele pode ter súbitas visões do futuro. Ele também pode ter essas visões (nem sempre claras) se concentrando com calma.
- **Memória Racial:** Sendo um guardião da cultura de sua tribo ou comunidade, o Xamã pode acessar a memória de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa ("Esta caverna é maligna..."; "Este animal é venenoso...").
- **Habilidades Médicas**: Mesmo já tendo poderes mágicos de cura, o Xamã também tem grande habilidade com medicina natural. Ele recebe um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre consegue restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido para essas técnicas.
- **Transformação em Animal:** O Xamã pode, uma vez por dia, se transformar em um animal marinho, geralmente uma espécie de "totem" representando sua tribo. Animais comuns são focas, tartarugas, peixes e outros.

Obrigações e Restrições: como os Xamãs de Allihanna, Xamãs do Oceano são também seres vitais em sua própria sociedade, tendo grandes obrigações para com o seu povo. Eles não são livres para se aventurar ou ficar ausente em longas missões - exceto em casos de extrema urgência, onde ele faz isso para ajudar ou mesmo salvar a própria tribo.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: veja em Poderes Garantidos; recebe Sobrevivência gratuitamente
Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições; Devoção (redutor de -1 em todas as suas características quando não está fazendo algo relacionado a sua vila, tribo ou aldeia)
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Xamã do Oceano
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Arpão ou Azagaia 30/30, Astrologia 30, Camuflagem 20, Escutar 20, Etiqueta 20, Herbalismo 40, Natação 40, Religião 50, Sobrevivência (mares) 40, Tratamento de Animais 30
Aprimoramentos: 3 Pontos de Fé, 2 Pontos Heróicos
Pontos de Fé: 3 + 1 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

PARTE III - MAGOS

Aprendiz de Mago

Em Arton, quando uma pessoa deseja seguir a carreira de mago, ela pode iniciá-la de duas formas diferentes: 1) ingressar-se em uma escola de magia — como a Grande Academia Arcana; 2) procurar um mago experiente e convencê-lo a aceitá-la como aprendiz. A primeira forma é a mais adotada por aqueles com condições financeiras o bastante para custear as altas mensalidades das escolas arcanas. Para os demais, resta a segunda opção.

Não é fácil tornar-se aprendiz de um mago. Inicialmente, o candidato deve apresentar um forte motivo para ser aceito por seu pretenso mestre — possuir algum poder mágico oculto, ser parente de um antigo colega de aventuras do mago, possuir bondade no coração ou responsabilidade em seus atos, possuir algum item interessante para o arcano etc. Após isto, o mago geralmente vai exigir em troca de seus ensinamentos alguma forma de compensação por parte do discípulo, seja ela em dinheiro ou sob a forma de favores — estes últimos serão definidos segundo a criatividade (ou crueldade) do Mestre.

A relação mestre-aprendiz nunca é previsível. Ela vai depender exclusivamente do comportamento dos dois. Mestres severos e autoritários são os mais temidos por aprendizes preguiçosos, desastrados ou totalmente irresponsáveis, mas podem ser as escolhas mais indicadas para que estes discípulos criem algum juízo e encarem a sua carreira com mais seriedade. Já os mestres com uma personalidade mais tolerante e paternal são os preferidos pela maioria dos aprendizes, exceto por aqueles mais obstinados em aprender o máximo sobre as artes mágicas. Quanto aos mestres mais... tresloucados... os aprendizes precisam ser muito pacientes e habilidosos para lidarem com a imprevisibilidade de seus respectivos mentores.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Mestre gratuitamente. Pode comprar Arcano por 3 pontos
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 100 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 10, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Oculto 20, Pesquisa/Investigação 20, Rituais 10, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: 1 Ponto Heróico, Tutor 1
Pontos Heróicos: 1 por nível

Elementalista Antípoda

Os Elementalistas Antípodas são um tipo muito raro e incomum de elementalista secundário. Ao invés de estudar e utilizar dos efeitos de dois caminhos combinados de forma harmoniosa - como faria um elementalista secundário comum -, o Elementalista Antípoda estuda os efeitos de caminhos opostos (como Fogo e Água ou Luz e Trevas) combinados entre si. Este é um caminho muito difícil de se seguir, pois poucos conseguem fazer elementos opostos realmente interagirem, mas que geralmente dão um considerável poder aqueles que conseguem cominá-los da maneira correta.

Os três tipos de Elementalista Antípoda existentes são:

- **Elementalista das Temperaturas (Fogo + Água):** domina as sensações térmicas dos corpos, podendo causar grandes danos através de choque térmico.
- **Elementalista da Substancialidade (Terra + Ar):** domina a substancialidade de objetos - tendo, entre outras coisas, poder para tornar tangível objetos intengíveis (como fantasmas) e intangíveis objetos tangíveis (mas apenas quando tem bastante poder!!)
- **Elementalista da Luminosidade (Luz + Trevas):** domina as variações de luminosidade e escuridão através de um domínio perfeito dos caminhos da Luz e das Trevas - entre outras coisas, este é o elementalista capaz de fazer as ilusões mais perfeitas (embora não tangíveis) através das combinações entre os dois caminhos.

Os outros poderes dos Elementalistas Antípoda são semelhantes aos Poderes Garantidos para Elementalistas Secundários e Terciários: todos são totalmente imunes a qualquer manifestação dos seus caminhos (um Elementalista das Temperaturas, por exemplo, não sofre dano por temperaturas muito frias ou quentes; e um Elementalista da Luminosidade é totalmente imune a qualquer tipo de

ilusão). No entanto, podem possuir Focus APENAS nos dois caminhos que formam o seu caminho antípoda.
Magias Iniciais: padrão

3D&T
Custo: 0
Restrições: Focus 1 nos dois caminhos necessários ao seu tipo
Vantagens: imune as manifestações dos seus elementos
Desvantagens: não pode possuir Focus em nenhum outro caminho que não os que formam o seu elemento
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 170 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga 20/20, Alquimia 40, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Oculto 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: Os elementalistas antípodas são imunes a quaisquer manifestações dos caminhos escolhidos — uma combinação de caminhos opostos. Entretanto, não podem possuir pontos de Focus em nenhum outro caminho.

Elementalista Terciário

Além dos 6 caminhos principais e dos 12 caminhos secundários, existem também 8 caminhos terciários, resultantes da combinação de 3 caminhos principais. Magos que decidam se especializar nestes caminhos são ainda mais raros do que os magos especialistas em caminhos secundários, pois o seu poder total deverá ser dividido não em dois, mas em três direções diferentes, além de que seus poderes serão ainda mais restritos, pois lida com elementos bastante específicos. Mesmo assim, alguns magos decidem fazê-lo por motivos diversos.

Os 8 caminhos elementais terciários são:

- **Elementalista do Incenso (Fogo + Ar + Luz):** este mago possui poder sobre incensos e outras formas de fumaça e odores purificadores.
- **Elementalista da Nova (Fogo + Ar + Trevas):** este mago de grande poder domina o uso de explosões tão poderosas que são capazes de explodir estrelas.
- **Elementalista dos Cristais Flamejantes (Fogo + Terra + Luz):** este mago domina o uso e controle de cristais de fogo.
- **Elementalista da Chamas Negras (Fogo + Terra + Trevas):** este mago domina o uso chamas negras corrosivas extremamente perigosas.
- **Elementalista dos Ventos Purificadores (Água + Ar + Luz):** este mago domina o uso de ventos purificadores, capazes de curar o corpo e purificar o espírito.
- **Elementalista dos Ventos Venenosos (Água + Ar + Trevas):** este mago domina o uso de fortes ventos carregados de veneno.
- **Elementalista dos Cristais de Gelo (Água + Terra + Luz):** este mago domina o uso e controle de cristais de gelo.
- **Elementalista do Ácido (Água + Terra + Trevas):** este mago é especialista no uso de ácidos e outras substâncias corrosivas.

Note que nenhum dos caminhos combina elementos opostos entre si (Terra e Ar, Água e Fogo ou Luz e Trevas), pois não é possível combinar estes caminhos. Por isso, pelo menos até onde se sabe, não existem elementalistas que combinem 4 ou mais caminhos principais. Por ser extremamente específico, um elementalista terciário é imune a ataques baseados no seu elemento - um elementalista dos Cristais de Gelo não sofre dano ao ser atacado com gelo, um elementalista da Nova é imune a explosões, etc. Estas imunidades, no entanto, são muito específicas, da mesma forma que o próprio poder do mago - ou seja, você NÃO é imune a ataques dos caminhos principais nem dos caminhos secundários formados por estes caminhos principais.

Da mesma forma que ocorre com um Elementalista Secundário, as magias iniciais de um Elementalista Terciário sempre tomam a forma do elemento que este domina - por exemplo, um ataque mágico de um Elementalista dos Cristais Flamejantes irá tomar a forma de cristais de fogo, enquanto que a magia de Transporte lançada por um Elementalista dos Ventos Venenosos terá a forma de nuvens negras carregadas de veneno. Também da mesma forma que um Elementalista Secundário, o poder de um Elementalista Terciário também é restrito ao valor do menor Focus entre os três caminhos que formam o caminho terciário. Assim,

um Elementalista dos Cristais de Gelo com Água 3, Terra 4 e Luz 2 que queira criar um imenso cristal de gelo para bloquear uma porta usando a magia Força Mágica só poderá fazê-la com Força 2.

Ao escolher seu Focus, um Elementalista Terciário é mais restrito que outros magos, mas um pouco mais versátil que um Elementalista Scundário: ele pode apneas possuir Focus nos três caminhos que formam o seu elemento, e em nenhum outro. Assim, um Elementalista da Nova só pode possuir Focus em Fogo, Ar e Trevas, e em nenhum outro caminho, Elementalista do Incenso só pode possuir Focus em Fogo, Ar e Luz, etc.
Magias Iniciais: padrão

3D&T
Custo: 0
Restrições: Focus 1 nos três elementos que formam o seu caminho
Vantagens: imunidade contra ataques e magias baseados no seu elemento
Desvantagens: não pode possuir Focus em outros caminhos
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 170 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga 20/20, Alquimia 40, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Oculto 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Ladrão-Mago

Ladrões-Magos são ladrões que utilizam-se de magia - ou então magos que também sabem utilizar-se das artes furtivas, tanto faz. De qualquer forma, sua especialidade é justamente a de utilizar magia em conjunto com as habilidades de ladrão. Essa combinação costuma geralmente gerar ladrões altamente habilidosos pois muitas pessoas realmente acreditando que um Paladino desse deus, se existisse, seria parecido com este tipo de mago.

Ladrões-Magos costumam especializar-se especialmente nos caminhos do Ar, da Luz e das Trevas, pois são, sem dúvidas, aqueles que mais podem colaborar para o uso de suas habilidades furtivas. Também não costuma conhecer muitas magias ofensivas, dando preferência a magias que aumentem suas habilidades furtivas, tanto entre as magias iniciais quanto com as que aprende futuramente.
Magias Iniciais: Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Invisibilidade, Proteção Mágica, Proteção Contra Elemento, Transporte, pelo menos uma magia de transformação momentânea em um animal pequeno que possa facilmente fugir de qualquer lugar (como um macaco, um pássaro, uma borboleta...).

3D&T
Custo: 1
Restrições: Luz, Ar ou Trevas 1
Vantagens: recebe Crime gratuitamente, pode comprar Invisibilidade por 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga ou Punhal 30/30, Arrombamento 30, Camuflagem 40, Disfarce 20, Escutar 20, Furtar 20, Furtividade 40, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Manha 30, Subterfúgio 30, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Controlar, Ar, Luz, Trevas, Humanos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Mago Bestial

Os Magos Bestiais combinam características dos Invocadores e dos Transmutadores. Com isso, criaram uma especialização de magia bastante intrigante, mas evidentemente poderosa.

Segundo os próprios, os Magos Bestiais utilizam seus poderes mágicos a fim de obter vantagens iguais a de animais e monstros. Através de seus feitiços, eles podem simular a respiração anfíbia de criaturas como os elfos-do-mar, permitindo-os respirar embaixo da água e locomover-se normalmente em ambientes aquáticos. Eles também poderiam fazer crescer em suas mãos garras afiadas como as de um urso ou tornar suas peles tão resistentes quanto as de um crocodilo.

Os Magos Bestiais procuram superar os

limites de suas respectivas raças com o auxílio da magia. Se for necessário agir como um animal ou um monstro para garantir a sua sobrevivência ou para sobrepujar-se diante de um inimigo, eles certamente o farão. Alguns bestiais mais poderosos são capazes de se transformar deliberadamente em licantropos graças a um ritual poderoso conhecido como Presente de Tenebra, e estes invocariam tal feitiço para caçar, defender-se, proteger algum local importante de invasores (seu lar, por exemplo) etc.

Vários bestiais preferem isolar-se da agitação das cidades e adotam um estilo de vida mais próximo do ambiente selvagem, pois desta forma podem desenvolver seus feitiços com maior tranqüilidade. Já outros não abriram mão de viver em ambientes urbanos, mas precisam contentar-se com os comentários maldosos das outras pessoas. O caminho arcano escolhido pelos Magos Bestiais desperta muita desconfiança e medo entre os leigos, e mesmo os aventureiros tendem a encará-los com uma certo distanciamento.

Alguns Magos Bestiais, mais raros, são devotos de Megalokk, o deus dos monstros de Arton. Para eles, assemelhar-se a animais e monstros por meios mágicos é a melhor forma de conquistarem uma proximidade maior com sua divindade, além de ser uma ferramenta necessária durante o processo de "seleção natural" apregoado por Megalokk através de seus sacerdotes, no qual apenas as espécies mais fortes terão direito à vida.

Magias Iniciais: Alarme, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Fúria Guerreira, Garras de Atavus, O Grito da Fera, Sentidos Especiais

3D&T

Custo: 1

Restrições: Água 1, Terra 1

Vantagens: Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto

Desvantagens: Má Fama

Pontos de Vida: R×3

Pontos de Magia: R×4

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Bastão, Cimitarra ou Clava 30/30, Camuflagem 30, Escutar 20, Foice ou Lança 20/20, Herbalismo 30, Intimidação 30, Ler/Escrever 30, Montaria 20, Natação 30, Rastrear 20, uma Sobrevivência 30, Tratamento de Animais 30

Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos, Má Reputação

Formas e Caminhos Preferidos: Água, Animais, Metamagia

Pontos de Magia: 2 + 2 por nível

Pontos Heróicos: 3 por nível

Mago da Peste

Os Magos da Peste são figuras muito temidas e odiadas por onde passam. Quem os viu em ação, diz que eles são capazes de transmitir doenças a partir de suas magias, sejam elas quais forem.

Conta-se que o primeiro Mago da Peste veio de Lomatubar — assim como o primeiro Guerreiro da Peste. Ele seria aprendiz de um necromante relativamente famoso no reino, mas possuía dificuldades em seus treinamentos por ter uma saúde muito frágil. Para ajudá-lo, seu mestre desenvolveu uma poção mágica a fim tornar o organismo do aprendiz mais resistente a doenças e ao desgaste físico.

Entretanto, a poção provocou uma série de efeitos colaterais no aprendiz. Ao que parecia, o organismo deste era alérgico a alguma substância contida na poção mágica. A experiência deixou-o em coma por semanas. Passado este tempo, inesperadamente, o aprendiz recuperou-se das reações alérgicas que quase o mataram e sua aparência estava mais viva e saudável do que antes.

Infelizmente, este episódio não teve um final feliz. Uma vez o aprendiz de mago resolveu fazer uma gentileza para a sua irmã mais nova ao criar-lhe um pouco de comida. Dias depois, a garota foi encontrada morta em uma rua de Lomatubar, vítima de hemorragia intestinal. Através de uma intensa investigação, as autoridades locais descobriram que a doença foi transmitida por um meio mágico. Por isso, as suspeitas para a morte da menina caíram sobre o aprendiz. Para evitar a condenação à morte, ele acabou fugindo do reino da praga com apenas alguns pertences e sem avisar ninguém. Ele seguiu em direção a um rumo incerto, mas que certamente o conduziu para bem longe de Lomatubar.

Os Magos da Peste são vistos como criaturas amaldiçoadas. Alguns adquiriram seus nefastos poderes por meio de acidentes místicos, enquanto outros submeteram-se a experiências macabras de mestres insanos. Há aqueles, mais raros, que foram abençoados por Aasaroth, deus menor da

pestilência, e têm a missão de usar os seus poderes para trazer a desolação a todo lugar e a toda criatura — estes últimos, entretanto, apresentam severas deformações físicas, dando-lhes uma aparência aterradora.

Quando uma pessoa for alvo de uma magia disparada por um Mago da Peste, ou tocar algum tipo de matéria mágica criada por estes últimos, deve fazer imediatamente um teste de Resistência/CON. Se falhar, será contaminada por algum tipo de enfermidade não-mágica definida pelo jogador em conjunto com o Mestre — as magias relacionadas aos clérigos de Aasaroth, disponíveis no ***Guia de Magias de Arton***, podem servir de inspiração para o jogador quanto à elaboração de doenças.

Assim como os Guerreiros da Peste, estes magos são imunes a todas as formas de doenças normais e mágicas. Eles também podem utilizar certas magias disponíveis exclusivamente para clérigos sem a necessidade de Clericato. Alguns destes feitiços são o Toque Doloroso e o Toque Profano, versões invertidas das magias Cura Mágica e Cura Sagrada.

Mortos-vivos e homens-ratos podem adotar este kit por um custo mais baixo. Os motivos são os mesmos explicados no texto referente aos Guerreiros da Peste.

Magias Iniciais: Ataque Mágico, Conjurar Ratos de Aasaroth, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Proteção Mágica, Toque de Aasaroth, Toque Doloroso, Toque Profano

3D&T

Custo: 1 (0 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos)
Restrições: Trevas 1
Vantagens: Focus+1 para Magias Iniciais. Pode comprar Medicina por 1 ponto. Magos da Peste são imunes a doenças normais e mágicas
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon

Custo: 3 pontos de Aprimoramento (2 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos), 270 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 30, Camuflagem 20, Diagnose 40, Foice ou Punhal 20/20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30, uma Sobrevivência 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Má Reputação -1
Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Água, Trevas, Humanos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Mago d'Armas

Este tipo de arcano combina habilidades dos magos guerreiros com as de artífices. Os Magos d'Armas são peritos em armas e técnicas de luta, e seus feitiços são úteis para tornar as suas ferramentas de trabalho mais eficientes. Boa parte das mágicas típicas destes arcanos são encantamentos de armas, armaduras e objetos.

A categoria dos Magos d'Armas é recente, surgida há um pouco mais de dez anos. O primeiro arcano deste tipo é Leokar Alseban, discípulo do mago de combate Julian, membro do Protetorado do Reino. Apesar de ser um aluno obediente e dedicado, Leokar não conseguia manipular corretamente seus poderes mágicos sem a ajuda de fetiches (objetos especiais que auxiliam a canalização do mana para a realização de magias). Ao observar isto, Julian teve uma idéia: como sabia que o discípulo era hábil com a espada, orientou-lhe a tentar invocar as magias com a arma em mãos, empregando-a como um fetiche. A idéia de Julian deu certo e as habilidades mágicas de Leokar podiam ser desenvolvidas de acordo. Com o auxílio de sua espada, Leokar prosperou tanto como mago quanto como guerreiro.

Quando ficou mais velho, Leokar fundou uma pequena academia de magia em Sophand, capital de Wynlla. Seu maior objetivo era ensinar as artes místicas para aqueles cujas capacidades eram postas em dúvida. Para isso, ele utilizou a mesma idéia de seu mestre. Cada aluno recebia uma arma para ser empregada como fetiche e, desta forma, eles poderiam estudar igualmente magias e técnicas de combate. Assim, foi criada a profissão de Mago d'Armas.

A principal desvantagem destes magos é justamente a necessidade do emprego dos fetiches (suas armas) para a realização de magias. Se em algum momento o mago não estiver com sua arma principal, ele pode invocar um feitiço com uma arma ou objeto similar, mas a magia estará submetida a um redutor de -1 em seu Focus. Apenas as magias de toque ou que afetam apenas o mago podem ser realizadas sem o fetiche.

Cada Mago d'Armas recebe gratuitamente uma arma comum durante a sua criação. O tipo exato de item pode ser definido à vontade pelo jogador.
Magias Iniciais: Ampliar Proteção, Arma Poderosa (Lento), Aumento de Dano, Detecção de Magia, Embutir Magia, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento

3D&T
Custo: 0
Restrições: Habilidade 1, Focus 1
Vantagens: Recebe Focus+2 em Ampliar Proteção e Aumento de Dano; Focus+1 em outras Magias Iniciais. Pode comprar qualquer Arma Especial por metade do custo indicado (no mínimo 1 ponto)
Desvantagens: Fetiche
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: DEX 13
Perícias: Escolha uma arma 40/40, Avaliação de Objetos 30, Esquiva 30, Etiqueta 20, Heráldica 20, Ler/Escrever 20, uma Manobra de Combate, Rituais 20, Salto 30, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos, Fetiche Material -1 (arma)
Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Controlar, Caminhos Elementais, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 3 por nível

Mago de Portsmouth

No reino de Portsmouth, como se sabe, é proibido o uso de qualquer tipo de magia. No entanto, nem de longe isso quer dizer que não existam magos no local, pelo contrário, possivelmente a enorme repressão contra o uso de magia tenha até mesmo aumentado o número de adeptos!! E como eles fazem para evitar serem descobertos? Ora, simples. Eles apenas disfarçam a sua magia. Por exemplo, na hora de usar um Ataque Mágico, ao invés de simplesmente disparar raios de fogo, luz ou o que for - como a maioria dos outros magos fariam - eles apenas causam dano diretamente ao oponente, provocando, por exemplo, queimaduras com o caminho do Fogo, cortes com o caminho do Ar, etc, de forma que isso possa ser "camuflado" como alguma outra coisa qualquer que não magia.

Também por causa da enorme repressão contra o uso de magia no reino, os magos nativos de lá desenvolveram uma espécie de proteção natural contra qualquer tipo de detecção de magia - assim, qualquer tentativa de detectar magia nele tem um redutor de –2/-20% para funcionar. Mesmo quando é um poder que não requer nenhum teste (como uma habilidade natural de detecção de magia de alguns clérigos e paladinos, por exemplo), o mestre faz, em segredo, um teste de R+1 para o Mago de Portsmouth, e, se tiver sucesso, nenhum tipo de magia é visto emanando dele. Esse poder funciona inclusive para o poder intuitivo de detectar magos de outros nativos de Portsmouth - aliás, é o principal motivo pela qual os magos locais desenvolveram essa habilidade.
Magias Iniciais: padrão

3D&T
Custo: 0
Restrições: Focus 1, apenas nativos de Portsmouth
Vantagens: nenhuma
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Apenas nativos de Portsmouth
Perícias: Adaga 20/20, Atuação 20, Camuflagem 40, Disfarce 10, Empatia 20, Lábia 20, Ler/Escrever 30, Rituais 20, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: Se o mago for bem sucedido em um teste de WILL com bônus de 10% (feito em segredo pelo Mestre), ele conseguirá ocultar a sua "aura" mágica.

Mago dos Sonhos

O campo dos sonhos é um dos assuntos mais polêmicos a ser tratado em Arton. As opiniões e crenças a respeito dos mesmos em geral são bastante diversas e controversas, com diversas crenças e teorias a respeito. Clérigos da ordem de Tanna-Toh acreditam que os sonhos sejam manifestações mentais do inconsciente de cada um, formado pelos nosso desejos e medos enquanto este

toma o lugar do nosso consciente enquanto dormimos. Alguns magos estudiosos também apresentam a teoria de que os sonhos na verdade aconteceriam em um outro plano, chamado "Sonhar", para onde nossas mentes são transportadas sempre que adormecemos e que pode ser manipulado pela nossa mente. Muitos dizem já ter visitado tal plano, inclusive.

A crença mais comum em Arton a respeito dos sonhos conta também com uma história interessante. Da mesma forma que Azgher e Tenebra lutaram milhões de anos atrás para decidir para quem ficaria o destino do mundo - batalha que terminou empatada, sendo esta a razão do ciclo de dias e noites de Arton - Khalmyr e Nimb também batalharam para decidir sobre a quem caberia o domínio sobre os seres de Arton, ao caos ou a ordem. A batalha também terminou empatada, e por isso teria ficado decidido que a Khalmyr ficaria o domínio sobre os seres enquanto estas estivessem acordadas - quando as pessoas devem viver suas vidas de forma ordenada, obedecendo as "leis naturais" de Arton - e a Nimb caberia o domínio sobre os seres enquanto estes estivessem dormindo, em que eles viveriam em uma Arton muito mais caótica e mutável, naquele que chamamos de mundo dos sonhos. Apesar de ser a crença mais comum a respeito, esta crença em geral é repudiada principalmente por devotos de deuses inimigos de Khalmyr, que certamente não gostam de admitir que sua vida seria dominada pela ordem de Khalmyr enquanto estão acordados.

Um Mago dos Sonhos nada mais é do que um mago que possui poderes baseados nos sonhos. Em geral, são vistos como pessoas aéreas e sonhadoras (como seria de se esperar), idealizando de mais o mundo e as pessoas, muitas vezes parecendo que não vivem em Arton. Algumas vezes, no entanto, a verdade pode ser o exato oposto: pessoas extremamente céticas e sérias muitas vezes também acabam se tornando estudiosos do assunto, justamente para acabar com todas as crendices que existem a respeito.

Sendo o Mundo dos Sonhos um mundo que trata principalmente com o inconsciente das pessoas, o mago dos Sonhos também deve possuir poderes telepáticos para garantir o uso de seus feitiços. Muitas vezes também podem transportar a si e a outras pessoas para um mundo de sonhos, onde recebe variadas vantagens em combates.

Magias Iniciais: Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Ilusão, Invisibilidade, Mundo dos Sonhos, Proteção Mágica, Sono

3D&T
Custo: 2
Restrições: Focus 1
Vantagens: Telepatia gratuitamente; pode comprar Área de Batalha por 1 ponto; Focus +3 para Mundo dos Sonhos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 20, Empatia 30, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Psicologia 20, Rituais 20, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Controlar, Humanos, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: O mago dos sonhos ganha um bônus de +3 em seus Focus quando utiliza a magia Mundo dos Sonhos

Mago Espectral

O Mago Espectral é aquele especializado na comunicação, conjuração e controle de mortos-vivos etéreos, como aparições, fantasmas, espectros e outros tipos. É uma carreira pouco escolhida entre os praticantes de magia, que preferem dominar os caminhos elementais, cujos efeitos são mais objetivos.

Através de seus conhecimentos, os Magos Espectrais são capazes de convocar estes seres ou afastá-los, assim como podem obter informações destes, ter acesso às suas memórias, fazê-los cumprir pequenas tarefas ou dominá-los completamente. Ele também pode fazer um espírito apossar-se temporariamente de seu corpo. *(Nota do Autor: durante o texto, vou utilizar a palavra "espíritos" para designar os mortos-vivos não-corpóreos com o intuito de facilitar a leitura e o entendimento. Sei que o emprego da palavra sob esta circunstância não é lá muito adequado, mas não encontrei uma maneira melhor de fazê-lo)*

As formas como os Magos Espectrais utilizam seus poderes são diversas. Uns atuam como médiuns e procuram auxiliar espíritos aflitos que não conseguiram resolver determinados assuntos em

vida. Outros magos preferem utilizar espíritos como meros objetos para suas ambições pessoais, tornando-os escravos. Existem aqueles, mais perigosos e enlouquecidos, que absorvem a energia espiritual ao seu redor em busca de mais poder.

Por conviverem intensamente com a energia espiritual, os Magos Espectrais adquiriram uma alta sensibilidade para detectar presenças sobrenaturais. Eles podem fazer isto naturalmente, sem testes. Além disso, os mortos-vivos etéreos têm uma maior dificuldade para ferir estes arcanos. A FA final destas criaturas sofre uma penalidade de -2 se tentarem fazê-lo. Os Magos Espectrais também são imunes à aura de pânico dos mortos-vivos incorpóreos e ganham bônus de +2/+20% em testes de resistência contra habilidades especiais ou magias feitas por estas entidades.

Esta especialidade das artes mágicas pode mostrar-se perigosa. Os espíritos podem rebelar-se contra o mago e trazer-lhe vários inconvenientes, caso não tome os cuidados necessários ou aja de forma inadequada. Magos ambiciosos e egoístas costumam ser importunados regularmente por almas vingativas quando insatisfeitas com os abusos que porventura tenham cometido contra elas. Por conta destes grandes riscos, os Magos Espectrais recebem a desvantagem Assombrado sem ganhar pontos extras.

Os Magos Espectrais podem utilizar as magias Controle de Mortos-Vivos e Esconjuro de Mortos-Vivos sem a necessidade de possuir Clericato. No entanto, elas só serão efetivas contra mortos-vivos etéreos (aparições, fantasmas, espectros...). Se forem utilizadas em mortos-vivos corpóreos (esqueletos, zumbis, carniçais...), estas mágicas não terão efeito algum.

Magias Iniciais: Cancelamento de Magia, Controle de Mortos-Vivos, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Forma Espectral, Mãos Espectrais, Pânico, Transporte

3D&T

Custo: 0

Restrições: Ar 1, Luz ou Trevas 1

Vantagens: Focus+1 em suas Magias Iniciais; H+1 em testes relacionados a mortos-vivos. Recebe Ciências Proibidas (especialização de Ciência) gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto

Desvantagens: Assombrado

Pontos de Vida: R×3

Pontos de Magia: R×4

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 280 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Adaga, Bastão ou Cajado 30/30, Escutar 20, Empatia 30, Espíritos 50, Etiqueta 20, Ler/Escrever 40, Pesquisa/Investigação 20, Psicologia 30, Oculto 40, Rastreio 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30

Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Sensitivo 2, Assombrado -1

Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Controlar, Trevas, Espíritos

Pontos de Magia: 2 + 2 por nível

Pontos Heróicos: 2 por nível

Mago Guerreiro

Magos Guerreiros são, a princípio, bastante parecidos com Magos de Combate. Assim como estes últimos, eles se especializam em magias para serem utilizadas do calor das batalhas. Mas, diferente destes, eles não são simplesmente mestres no uso de magia de proteção e destruição para ajudar nos combates, eles são mestres no uso dessas magias JUNTO com suas habilidades de combate, utilizando-as de forma totalmente harmoniosa com estas.

Da mesma forma que um Mago de Combate, um Mago Guerreiro também possui Focus+1 ao utilizar suas magias iniciais, e também possuem redutor de -1 ao utilizar magias que não possuem nenhum efeito prático em combate (aplica-se esse redutor, por exemplo, a magias mentais e de invocações, mas não se aplicam a magias como Ataque Vorpal ou Corpo Elemental, mesmo que estas não causem nem protejam contra dano diretamente, porque elas tem algum efeito prático em termos de combate).

Outra habilidade interessante desse tipo de mago é que ele pode utilizar magias como Aumento de Dano, Proteção Mágica/Contra Elemento e outras magias sustentáveis AO MESMO TEMPO em que ataca ou realiza outra ação no turno. Por exemplo, você pode atacar o seu oponente e, momentos antes de atingi-lo, utilizar Aumento de Dano para aumentar o dano da sua arma contra ele. Ou então, logo antes de receber um ataque, utilizar Proteção Mágica para tentar diminuir o dano, e ainda atacar no mesmo turno. Utilizando magias dessa forma, elas possuem duração instantânea (dissipando-se assim que cumprem o seu objetivo) e

gastam apenas 1 PM, não importando a quantidade de Focus usada, mas é só é possível fazer isso uma vez em cada turno. Outras magias que podem ser usadas dessa forma são Armadura Elétrica, Corpo Elemental, Desvio de Disparos e Imagem Turva, só pra citar alguns exemplos.

Como parece óbvio, Magos Guerreiros costumam procurar aprender outras magias que possam ser usadas em conjunto com suas habilidades de combate, e que não estejam entre as suas iniciais, como Megalon, Ataque Vorpal, Armadura Extra, O Soco de Arsenal, várias formas de ilusão, etc. Além disso, não é incomum que sigam Códigos de Honra como os do Combate.

Magias Iniciais: Armadura Elétrica, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Corpo Elemental, Desvio de Disparos, Fúria Guerreira, Ilusão, Imagem Turva, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento

3D&T
Custo: 1
Restrições: Focus 1
Vantagens: Focus +1 para magias iniciais, pode comprar Teleporte por apenas 1 ponto
Desvantagens: Focus-1 em magias sem nenhum efeito prático em combates
Pontos de Vida/Magia: Rx4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha uma arma 40/40, Acrobacia 30, Corrida 20, Esquiva 30, Etiqueta 20, Heráldica 20, Ler/Escrever 20, uma Manobra de Combate, Salto 30, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, 4 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Controlar, Caminhos Elementais, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 4 por nível
Especial: Magos guerreiros precisam fazer um teste de DEX para executar a sua manobra especial. Cada nova tentativa feita no mesmo turno terá um redutor cumulativo de -10%.

Mago Músico

Um Mago-Músico é um mago que utiliza magia através da música. Toda a sua utilização da magia está baseada no uso de algum instrumento musical - seja dedilhando as cordas do seu bandolim para lançar raios congelantes, seja batucando no seu tambor para causar tremores no chão, ou mesmo tocando sua flauta para fazer com que os inimigos sigam seus movimentos, ou ainda de qualquer outra forma que você inventar para ele. A sua grande desvantagem é justamente essa: se, por algum motivo qualquer, estiver sem capacidades de tocar o seu instrumento, não poderá realizar suas magias.

É desnecessário dizer também que é meio inconveniente levar algo assim para o meio de uma batalha, onde ele pode cair sempre que você sofrer dano. Todo Mago Músico também conhecem músicas especiais capazes de fazer qualquer um que as ouça fique paralisado, sendo incapaz de fazer qualquer coisa enquanto ouve a música.

Magias Iniciais: padrão

3D&T
Custo: 0
Restrições: Focus 1
Vantagens: Paralisia e Instrumento Musical gratuitamente. Pode comprar Artes por 1 ponto
Desvantagens: Fetiche
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Atuação 20, Canto 30, Empatia 20, Escutar 20, Instrumento Musical 40, Lábia 20, Ler/Escrever 30, Sedução 20, Rituais 20, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Fetiche Material -1
Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Controlar, Ar, Humanos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Mago Naturalista

A principal especialidade dos Magos Naturalistas é lidar com feitiços relacionados aos fenômenos naturais, plantas, animais e criaturas selvagens. Através destas mágicas eles podem conjurar furacões, tempestades elétricas ou simplesmente conversar com animais ou plantas, transformar-se em um animal, criar armas ou armaduras com matéria orgânica vegetal etc.

Como os Rangers, os Magos Naturalistas sentem-se mais à vontade em ambientes selvagens,

distantes da agitação da vida urbana. Eles não sofrem restrições ao freqüentarem ambientes urbanos, como acontece com os druidas, mas os Naturalistas jamais trocariam a tranqüilidade de um bosque para irem morar em uma casa na cidade, por mais confortável que esta seja. Desta forma, os Magos Naturalistas sobrevivem facilmente em ambientes selvagens. Alguns mais experientes aprenderam a lidar com animais com a mesma competência de um Ranger tarimbado.

Vários Magos Naturalistas também são especialistas em medicina natural. Através dos conhecimentos obtidos durante a sua formação e a sua vivência, somados à riqueza de espécies vivas provenientes nos ambientes selvagens, eles são capazes de produzir poções, ungüentos e outros artigos para fins terapêuticos ou para contornar algum tipo de situação difícil ou incômoda (produzir um repelente contra mosquitos à base de gordura animal e essência de determinados tipos de flores, por exemplo).

O Mago Naturalista é um dos arcanos mais versáteis já conhecidos. Ele pode, por exemplo, especializar-se em mágicas relativas a uma categoria específica (plantas, animais, controle do clima...) ou combinar conhecimentos respectivos a estas especializações. Assim, praticamente todos os Naturalistas contam com repertórios mágicos personalizados, sem grandes repetições estilísticas entre um e outro. Para o jogador, esta liberdade proporcionada pelo kit é particularmente interessante, pois isto permite a construção de personagens com características bem próprias.

Diferentemente dos Druidas, Rangers e Xamãs de Alihanna, os Magos Naturalistas não são obrigados a seguir nenhum tipo de devoção ou código de honra. Entretanto, boa parte deles o faz por questões de formação. Muitos magos deste tipo foram treinados por druidas, xamãs ou outros Naturalistas preocupados com a utilização responsável dos poderes mágicos por parte de seus discípulos. É comum que Naturalistas adotem a 1ª Lei de Asimov (aplicável a animais e/ou plantas) como normas de conduta, embora alguns destes vão mais além, adotando devoções relacionadas de alguma forma à preservação natural, como por exemplo proteger com a própria vida toda a Floresta dos Basiliscos ou evitar a todo custo a extinção dos tentacutes.

Magos Naturalistas podem escolher as mágicas Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna e Cura Mágica como magias iniciais, sem a necessidade de possuírem a vantagem Clericato ou a perícia Medicina.

Magias Iniciais: Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna, Ataque Mágico, Conjurar Animais, Cura Mágica, Força Mágica, Proteção Mágica, Transporte

3D&T
Custo: 1
Restrições: Água 1, Terra 1
Vantagens: Pode lançar Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna e Cura Mágica sem precisar de Clericato. Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência (em seu ambiente) gratuitamente. Pode comprar Animais, Medicina e Sobrevivência por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Bastão, Cimitarra ou Clava 30/30, Diagnose 30, Foice ou Lança 20/20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Meteorologia 30, Montaria 20, Primeiros Socorros 20, uma Sobrevivência 30, Teoria da Magia 30, Tratamento de Animais 30, Veterinária 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Caminhos Elementais e Naturais variados
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 3 por nível

Mago Pistoleiro

Um Mago Pistoleiro nada mais é do que um um mago especialista em usar a magia Ataque Mágico. Sua habilidade em utilizar esta magia é tanta que ele até mesmo desenvolveu uma forma de utilizá-la sem qualquer gasto de PVs, causando o dano por Poder de Fogo - no entanto, desta forma ele também sacrifica algumas propriedades da magia, de forma que este ataque será considerado apenas um ataque normal, não sendo considerado mágico para efeito de qualquer tipo de proteção especial (seja contra magia, seja para ferir criaturas que só sejam feridas com magia). Caso utilizem seu Ataque Mágico normal, no entanto, seu contínuo treino lhes garante que este seja mais poderoso do suas outras magias normais.

A habilidade dos Magos Pistoleiros com ataques pseudo-mágico vai além de apenas lançá-los, no entanto. Eles costumam ser extremamente rápidos ao utilizarem estes ataques, dificilmente dando chance a qualquer inimigo de sequer pensar antes de já ter "sacado" seu ataque. Sempre que forem utilizar o seu PdF para atacar, um Mago Pistoleiro recebe um bônus da Iniciativa igual a sua Habilidade (por exemplo, +2 caso tenha H2, lembrando que, sendo a Iniciativa dada àquele com o MENOR resultado do dado, este valor deve ser subtraído desta; caso você use as regras opcionais propostas na **Dragão Brasil 84**, que apresenta novas regras para a jogada de Iniciativa em combates, assuma que a Habilidade do Mago Pistoleiro é multiplicada por dois na parte da iniciativa sempre que ele utiliza um ataque com PdF). Quando mais habilidosos, também são capazes de feitos incríveis ao utilizarem-se destes ataques: acertar alvos minúsculos a dezenas de metros de distância, acertar um cigarro na boca de um companheiro sem ferí-lo (muito bom pra intimidações), etc.

Magos Pistoleiros costumam ter as mais variadas personalidades e crenças. Muitos deles são pessoas extremamente heróicas e exageradas, no melhor estilo *swashbuckling*. Outros são exatamente o oposto: pessoas quietas e solitárias, vivendo como andarilhos. E muitos outros tipos ainda podem ser encontrados, sendo bastante comum ver Magos Pistoleiros atuando como aventureiros.

Magias Iniciais: Ataque Mágico (é óbvio!!), Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Desvio de Disparos, Explosão, Ilusão, Invisibilidade, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento

3D&T
Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: Focus+2 para Ataque Mágico, PdF+1 (até PdF5), pode comprar Tiro Múltiplo e Tiro Carregável por 1 ponto cada
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Arremesso 30/0, Camuflagem 20, Corrida 20, Esquiva 30, Impressionar 20, Ler/Escrever 30, Mira (30), Oculto 20, Salto 20, Teoria da Magia 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Controlar, Caminhos Elementais
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 3 por nível
Especial: O Mago Pistoleiro ganha Focus +2 quando utiliza o Ataque Mágico

Mago Sônico

Dizem as más línguas que os Magos Sônicos são uma dissidência da escola dos elementalistas do ar. Enquanto estes últimos estudam todos os efeitos e possibilidades com o domínio do elemento Ar, os primeiros limitam-se apenas a controlar as ondas sonoras. Por terem uma história recente em Arton, os Magos Sônicos são pouco comuns no continente.

Desde o início de sua formação, os Magos Sônicos estudam as propriedades físicas do som. A definição elementar para a acústica (estudo das ondas sonoras) é que o som nada mais é do que a vibração do ar que se propaga, ou seja, o som não pode se manifestar em locais com ausência total de ar. Em pouco tempo, eles discorrem com naturalidade sobre palavras que soam estranhas aos ouvidos do cidadão comum como ressonância, reverberação, infra-som e ultra-som etc.

Graças aos seus estudos sobre a acústica, os Magos Sônicos conseguiram produzir resultados interessantes ou mesmo espantosos através da magia sonora. A partir das pesquisas sobre o eco (reflexão do som por corpos sólidos), por exemplo, os magos conseguiram simular o mesmo efeito do sentido especial radar, possuído pelos morcegos e elfos-do-mar, sendo um importante meio de orientação em situações cuja visão seja prejudicada (viagens a cavernas escuras, cegueira...). Graças a este estudo e treinamento adequado, os Magos Sônicos podem criar uma barreira sonora capaz de repelir projéteis e ataques energéticos. Alguns mais experientes conseguem refletir estes ataques de volta para os atacantes.

Com o auxílio dos estudos sobre ressonância (vibração de um corpo por influência de outro, com a mesma freqüência deste), foram desenvolvidas as primeiras magias destrutivas desta escola de magia. Os efeitos das ondas sonoras sobre os corpos pode ser terrível quando são submetidos a uma vibração forte e intensa. Vidros se estilhaçam, os tímpanos começam a doer ou mesmo romper-se, o sistema nervoso dos seres vivos é seriamente perturbado,

podendo provocar efeitos semelhantes à paralisia ou confusão. Magos sônicos de grande poder emitem ondas sonoras poderosas o suficiente para provocar terremotos ou maremotos de alta magnitude.

Em locais com ar rarefeito ou debaixo d'água, as magias sônicas têm seus efeitos reduzidos. Em termos de jogo, o mago é penalizado em –1 no Focus quando utiliza suas magias em locais assim, e estes redutores podem aumentar conforme a altitude ou profundidade em que o mago está. Magos Sônicos são grandes inimigos dos magos elementalistas do vácuo, pois ambos cultivam convicções opostas. O vácuo é ausência de ar em um ambiente, portanto o som não se propaga no vácuo.

Os Magos Sônicos costumam carregar consigo um diapasão (instrumento metálico em forma de Y), um presente de seus mestres durante a sua formação. Este instrumento é capaz de emitir ondas sonoras imperceptíveis pelo ouvido humano, detectáveis somente por aqueles que possuírem a vantagem/aprimoramento Audição Aguçada. O diapasão é um componente material importante para a realização de magias sônicas de grande poder.
Magias Iniciais: Alarme, Alteração Vocal, Ataque Mágico, O Canto da Sereia, Detecção de Magia, Onda Paralisante, Proteção Mágica, Sentidos Especiais, Silêncio

3D&T
Custo: 1
Restrições: Ar 1
Vantagens: Recebe Deflexão e Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar) gratuitamente. Pode comprar Reflexão por 1 ponto
Desvantagens: Focus -1 quando está embaixo d'água ou em grandes altitudes
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Canto 10, Escutar 30, Física 40, Instrumento Musical 10, Leitura de Lábios 20, Ler/Escrever 30, Rituais 20, uma Arma de Contusão 30/30, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Sentidos Aguçados 1 (Audição Aguçada), Sentidos Especiais 1 (Radar)
Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Controlar, Ar
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: O Mago Sônico pode defletir projéteis e ataques energéticos se passar em um teste normal de AGI

Mago Temporal

Diz-se que os Magos Temporais pertencem a uma das escolas de magia mais antigas de Arton. Entretanto, poucos já ouviram falar neles. A maioria da população acredita que estes poderosos arcanos sequer existiram, mas são apenas frutos de lendas tolas que só servem para assustar as pessoas.

De fato, este tipo de mago é um dos mais raros de Arton. Existem poucos mestres capacitados nesta categoria de magia e eles geralmente encontram-se reclusos em locais ermos. Além disso, tais mestres não passariam seus valiosos conhecimentos a um sujeito qualquer. Um discípulo de um Mago Temporal é submetido a testes extremamente perigosos. Conta-se que muitos aprendizes perderam a vida tentando controlar o fluxo do tempo-espaço, mas acabaram sugados para dimensões desconhecidas, paralisados eternamente como se estivessem em uma dimensão paralela onde o tempo nunca passa, envelhecendo rapidamente até terem seus corpos decompostos ou mesmo sumir da face de Arton devido a um rejuvenescimento acelerado e descontrolado.

Esta é a principal característica dos Magos Temporais. Eles são capazes de controlar os fenômenos do tempo e do espaço. Trata-se de uma das categorias de magia mais poderosas que existem, mas também uma das mais perigosas. Com seus poderes, os Magos Temporais podem resgatar visões de acontecimentos no passado e observar situações do futuro, acelerar ou retardar o metabolismo dos seres vivos ou mesmo congelar o tempo em uma área determinada.

Magos Temporais sabem com exatidão a hora local, o mês e o ano correntes sem a necessidade de consultar relógios, ampulhetas ou outros dispositivos de medição do tempo. Eles também são capazes de se orientar em qualquer direção sem jamais se perderem, dispensando bússolas e mapas. Alguns magos mais poderosos conhecem rituais que retardam o envelhecimento, ou mesmo garantem a juventude eterna, mas a maioria destes arcanos não estaria disposta a partilhar tais conhecimentos com ninguém.

Contudo, as mágicas temporais podem

trazer conseqüências sérias se usadas indiscriminadamente. Se por acaso elas forem utilizadas para afetar o metabolismo de criaturas vivas (envelhecendo-as ou rejuvenescendo-as), os alvos ganham ou perdem um ano de vida permanentemente. Esta efeito pode ser ainda maior dependendo do poder da magia em questão e só pode ser revertido com a magia Desejo. Outros efeitos mais perigosos são possíveis, mas eles podem comprometer a existência do Plano Material e até de outros planos. Há quem diga que, em tempos remotos, um mago temporal provocou acidentalmente a fusão entre duas dimensões distintas entre si e que, por serem tão diferentes, extinguiram-se logo em seguida.

Magos mais alarmistas contam que o uso irresponsável das magias temporais pode alterar o ciclo de rotação do planeta fazendo-o girar mais rápido ou mais devagar, afetando diretamente o metabolismo dos seres vivos, fazê-lo girar ao contrário (o que provocaria a volta ao passado) ou mesmo interromper seu movimento (o tempo ficaria parado para sempre, até a rotação voltar ao ciclo normal). É possível também tirar o planeta do seu curso natural, fazendo-o vagar sem rumo em pleno espaço. As conseqüências para uma tragédia deste porte são inimagináveis, embora a única coisa que se pode prever caso isto aconteça é que não estaremos vivos para dizer onde o planeta vai parar...

Magias Iniciais: Acelerar Criaturas, Além-Visão, Busca Mágica, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Retardar Criaturas, Visão do Passado

3D&T
Custo: 1
Restrições: Terra 1
Vantagens: Recebe Focus+1 em suas Magias Iniciais e Paralisia gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 20, Física 30, Foice 30/30, Geografia 30, Ler/Escrever 30, Matemática 20, Navegação 10, Oculto 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30, Viagem Astral 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Controlar, Luz, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Médico Arcano

Os Médicos Arcanos compõem uma outra categoria de mago, especializada em magias relacionadas à cura de ferimentos, doenças, amputações e maldições. Por causa de seus poderes, estes profissionais são freqüentemente confundidos com clérigos, xamãs ou mesmo bruxos, o que é um grande equívoco.

A trajetória para se tornar um Médico Arcano é complicada. Eles precisam estudar durante anos a fio os procedimentos necessários para o tratamento de todo tipo de mazela. Além de observarem e ajudarem os médicos mais experientes em seus serviços, eles costumam buscar novos conhecimentos para se aperfeiçoarem em sua profissão após dominarem as técnicas básicas. É comum os Médicos Arcanos irem atrás de clérigas de Lena, doutores de Salistick ou mesmo curandeiros tribais como forma de ampliar os seus repertórios técnico, mágico e científico na área da medicina.

O Médico Arcano é um perito em medicina, portanto, ele recebe gratuitamente esta perícia no sistema 3D&T. Além deste benefício, este mago médico é capaz de utilizar qualquer magia de cura conhecida sem a necessidade de possuir Clericato, Paladino ou Pontos de Fé.

Os Médicos Arcanos dedicam as suas vidas para se aperfeiçoarem nos procedimentos médicos e na prática das magias necessárias para o bom cumprimento de seus objetivos. Assim, eles não se preocupam em lutar contra inimigos. Estes magos não são proibidos de usar armas ou mágicas ofensivas, mas eles dificilmente o fariam se não fosse em casos extremos. Quando precisam viajar para lugares perigosos, preferem usar armas leves e magias mais sutis que não envolvam dano físico (Sono, Paralisia, ilusões variadas...). Ainda que precise lutar para manter-se vivo, um Médico Arcano jamais vai causar dano além do necessário nem negar socorro a ninguém que necessite de seus cuidados — mesmo um algoz ferido.

Os Médicos Arcanos são requisitados em qualquer lugar devido à sua grande competência no ramo da medicina, especialmente em regiões pobres e remotas de Arton, onde existem poucas pessoas

especializadas para esta função. Alguns deles abandonam qualquer pretensão aventureira para fixar residência nesses lugares e prestar assistência à população local. No reino de Salistick, por exemplo, os Médicos Arcanos auxiliam os doutores locais com meios mais potentes de cura e através da partilha de conhecimentos. Devido ao ateísmo da população deste reino, nenhum clérigo consegue trabalhar adequadamente aqui. Por isso, os Médicos Arcanos são os únicos capazes de utilizar magias de cura sem problemas.

Outros médicos costumam acompanhar grupos de aventureiros para fornecer apoio curativo a seus companheiros em momentos de necessidade. Um Médico Arcano pode aperfeiçoar muito a sua prática nestas viagens, principalmente em lugares perigosos, pois seus serviços serão muito solicitados.
Magias Iniciais: Cancelamento de Magia, Criação de Frutas e Vegetais, Cura Elementar, Cura Mágica, Cura Sagrada, Detecção de Magia, Modelar a Carne

3D&T
Custo: 0
Restrições: Água 1
Vantagens: Recebe Medicina gratuitamente. Pode lançar qualquer magia de cura sem precisar de Clericato ou Paladino
Desvantagens: Código de Honra (ajudar sempre quem precisar de seus serviços)
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 20, Anatomia 40, Cirurgia 20, Diagnose 30, Empatia 30, Etiqueta 20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Primeiros Socorros 40, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Código de Honra –1 (ajudar sempre quem precisar de seus serviços)
Formas e Caminhos Preferidos: Água, Luz, Humanos
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Metamágico

Estes arcanos exóticos são o oposto dos magos de combate. Enquanto estes últimos dedicam as suas vidas no estudo de mágicas ofensivas, os Metamágicos são especialistas em mágicas de proteção, detecção, anulação e alteração de efeitos mágicos.

Os Metamágicos estudam um princípio conhecido como Metamagia. Ele lida com a própria essência da magia, ou seja, os elementos que a compõem. Graças a estes conhecimentos, estes magos sabem como se proteger de um determinado efeito mágico, além de identificar sua procedência, intensidade e a melhor forma de eliminá-lo.

Metamágicos são especialistas em conjurar círculos de proteção contra determinados tipos de magias. Eles recebem um bônus de +1 no Focus quando utilizam magias deste tipo. Além disso, estes magos têm maior facilidade para cancelar e modificar efeitos mágicos. Ganham um bônus de +2 em seus Focus quando utilizam as mágicas Alteração de Magia e Cancelamento de Magia (vide ***Grimório de Arton*** e o ***Guia de Magias de Arton*** para mais informações sobre estes feitiços). Algumas mágicas mais poderosas, no entanto, só têm seus efeitos anulados por um determinado período ou simplesmente não podem ser canceladas, como aquelas emanadas pelos deuses do Panteão.

Por lidarem constantemente com a essência da magia, os Metamágicos podem usar naturalmente Detecção de Magia, sem custos ou limites, ao alcance da visão. Este poder também serve para detectar pessoas ou criaturas com poderes mágicos e a intensidade de seus poderes. Metamágicos também têm acesso à magia Identificação de Magia, muito útil para se descobrir os efeitos místicos de objetos de origem arcana ou divina - eles ganham um bônus de +1 no Focus ao utilizá-la. Contudo, esta vantagem pode não ser suficiente para identificar artefatos ou qualquer outro item criado por entidades muito poderosas.

Talvez a habilidade mais interessante dos Metamágicos seja a sua facilidade para alterar as propriedades de mágicas alheias. Para ter sucesso, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de poder contra o mago invocador. Ambos precisam fazer um teste de Resistência/WILL para fazer sua magia prevalecer sobre a do oponente. Os Metamágicos recebem um bônus de +1/+10% nesta jogada. Os requisitos para se alterar uma mágica adversária são os mesmos da mágica Cancelamento de Magia — em 3D&T, o Metamágico precisa ter um nível de Focus igual ao superior ao do mago adversário. No Sistema Daemon, o Metamágico precisa ter as

mesmas Formas e Caminhos do oponente. O custo em PVs ou PMs para utilizá-la é padrão.

Por não terem o costume (ou a vontade) de estudarem com mais profundidade as mágicas ofensivas, os Metamágicos são penalizados em –1 nos seus Focus quando as utilizam. Este comportamento reflete-se também no combate corporal. Metamágicos não gostam de lutar ou usar armas. Preferem utilizar suas magias em defesa própria ou de seu grupo. Por conta disso, muitos destes magos são seguidores de divindades pacíficas, como Lena, Marah e outras.

Adeptos deste estilo de magia são procurados para acompanhar grupos de aventureiros durante viagens a locais onde a incidência de magia é maior do que o normal, ou para situações onde a sobrevivência é mais útil do que o poder de combate.

Magias Iniciais: Alteração de Magia, Ampliar Proteção, Aura Anti-Mágica, Cancelamento de Magia, Desvio de Disparos, Detecção de Invisibilidade, Identificação de Magia, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento

3D&T
Custo: 2
Restrições: Focus 1
Vantagens: Possui Detecção de Magia natural. Recebe Focus+2 em Alteração de Magia e Cancelamento de Magia, além de Focus+1 em outras Magias Iniciais e em círculos de proteção. Pode comprar Reflexão por 1 ponto
Desvantagens: Focus –1 em magias ofensivas
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×5

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Alquimia 20, Esquiva 40, História 30, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, Rituais 30, Teoria da Magia 40
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Detecção de Magia 3, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Criar, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Probabilista

Este tipo de mago é tido como o mais exótico entre todos. Muitas vezes eles são confundidos com devotos ou clérigos de Nimb, pois ambos possuem as mesmas filosofias acerca da mutabilidade e aleatoriedade das coisas.

Tais considerações possuem um fundo de verdade. Muitos Probabilistas vêem Nimb como sua divindade preferida, justamente por conta da afinidade de crenças. Mas é precipitado dizer que todos os magos desta categoria cultuam o deus do caos. Alguns mais radicais sequer acreditam em deuses e possuem interpretações próprias sobre a origem do Universo, como por exemplo supor que tudo o que existe surgiu de uma matéria infinita e indefinida, capaz de dar origem às coisas delimitando-se de várias formas possíveis.

Os Probabilistas demonstram um caráter rebelde e insaciável, seja no seu modo de vestir (o mais exótico possível), seja em suas atitudes. Eles nunca se satisfazem com o comodismo, o convencional, o determinado. Para eles, o verdadeiro sentido da vida é a mudança constante, o dinamismo, o eterno transformar-se. Da mesma forma que os seguidores de Nimb, os Probabilistas não acreditam em destino. Eles consideram que qualquer forma de adivinhação ou profecia pode ser sepultada em um instante.

A especialidade dos Probabilistas está no uso de magias relacionadas ao acaso, sorte, azar e probabilidade. Através delas, eles podem desorganizar o que está em ordem, dar chances ao improvável, fazer com que uma ação certa dê errado e muitos outros efeitos. Entre alguns exemplos práticos deste tipo de magia estão: mágicas que fazem com que um alvo atingido por um golpe não sofra dano, mas sim um outro personagem aleatório, mágicas de confusão mental, mágicas que provoquem insanidade (Loucura de Atavus, por exemplo), magias que aumentam o diminuem as chances de um personagem em realizar uma determinada ação (entende-se como bônus ou redutores em testes); magias que interferem na ordem e freqüência em que determinados fatos irão ocorrer; magias capazes de manipular resultados de jogos aquelas que provoquem algum efeito aleatório, por menor que seja (como as magias Teleportação e Teleportação Avançada).

Um grande risco em utilizar estas magias é que o próprio mago pode ser afetado por elas — como pode ocorrer com a Magia Aleatória ou o Chamado para a Morte (vide ***Guia de Magias de Arton***). Em compensação, os Probabilistas gastam apenas 1 PM ao utilizar qualquer Magia Inicial.

Os Probabilistas sofrem algum tipo de insanidade, talvez como um efeito colateral provocado pelo uso constante de magias relacionadas ao caos e ao acaso, ou talvez esta característica seja própria do personagem antes mesmo dele seguir a carreira de mago, seja qual for e como surgiu. Assim, para ser um Probabilista, é preciso obrigatoriamente comprar a desvantagem Insano (cuja subdivisão pode ser escolhida pelo jogador) ou adquirir um Aprimoramento negativo semelhante (Alucinado, Esquizofrênico, Maníaco-Depressivo...)

Mas o principal efeito ao qual estes magos estão submetidos é que, uma vez por sessão de jogo, a critério do Mestre, acontecerá algo que lhes trará sorte ou azar. A forma mais comum disto ocorrer é quando ele precisa fazer algum teste de grande importância (como esquivar-se de um golpe mortal). Se tiver sorte, parabéns, o teste foi automaticamente bem-sucedido. Senão... hmmm... talvez seja necessário montar outra ficha de personagem.

Magias Iniciais: Atrair o Fracasso, Atrair o Sucesso, Bênção/Maldição de Nimb, Detecção de Magia, Loucura de Atavus, Magia Aleatória, Manipulação de Resultados

3D&T
Custo: 1
Restrições: Focus 1, Insano (qualquer tipo)
Vantagens: Focus+1 para Magias Iniciais. As Magias Iniciais custam apenas 1 PM
Desvantagens: Durante uma vez por sessão de jogo, a critério do Mestre, o Probabilista pode ser contemplado por um instante de pura sorte ou acometido por um grande azar.
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
Restrições: Um Aprimoramento negativo relacionado à personalidade
Perícias: Bastão ou Cajado 30/30, Empatia 20, Filosofia 30, Intimidação 20, Jogos 20, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Psicologia 20, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Controlar, Metamagia
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 3 por nível

Transmutador

O Transmutador é o mago especializado em alterar as propriedades de qualquer tipo de matéria. Através de seus conhecimentos, ele pode transformar água em ácido, carne em pedra, osso em aço, entre outros casos.

Os Transmutadores são pessoas normalmente curiosas e insaciáveis. Eles não se satisfazem em apenas observar as coisas e deixá-las como estão, mas querem modificar tudo o que vêem. Se houver algo que não compreendam, eles procuram analisar o seu objeto de estudo a fundo, até descobrir alguma característica interessante.

Estes magos têm grandes conhecimentos sobre a estrutura e as transformações da matéria. Em seu tempo livre, tentam descobrir propriedades novas para substâncias já analisadas, ou aprofundar-se sobre as características de algo novo. É comum fazerem este tipo de estudo mesmo durante suas aventuras graças a um mini-laboratório cuidadosamente preparado e transportado. Quando isto não é possível, fazem o trabalho em casa. Geralmente, as residências dos Transmutadores contam com um laboratório completo e diversos livros relacionados ao estudo das propriedades e da alteração da matéria.

As magias de transmutação têm várias utilidades, dependendo da criatividade do mago. Ele poderia transformar a arma de um inimigo em borracha para não causar dano, reduzi-lo de tamanho ou transformá-lo em algum animal inofensivo. Existem outras funções que não são relacionadas ao combate. Um Transmutador poderia criar membros extras para facilitar seus trabalhos, alterar a sua aparência para enganar os outros, mudar a cor de sua pele e utilizá-la como uma camuflagem etc. Os Transmutadores não gostam muito de mágicas ofensivas, embora alguns as utilizem.

As magias de transmutação englobam principalmente os caminhos da Água e Terra (3D&T) ou Metamagia (Daemon), combinados com qualquer caminho elemental ou natural (Animais, Plantas ou Humanos). Outros caminhos podem ser estudados por estes magos a fim de conseguir um maior refinamento para suas mágicas. Os caminhos dos Espíritos e Demônios não despertam muito interesse para os Transmutadores.

Devido à freqüência e naturalidade com que usam suas Magias Iniciais, os Transmutadores

precisam gastar apenas 1 PM para conjurá-las.
Magias Iniciais: Cancelamento de Magia, De uma Substância a Outra, Detecção de Magia, Forma Animal, Forma Bestial, Forma Humanóide, Transformação, Transformação em Outro

3D&T
Custo: 1
Restrições: Água 1, Terra 1
Vantagens: Recebe Focus+1 para as Magias Iniciais e Química (especialização de Ciência) gratuitamente. Gasta apenas 1 PM em suas Magias Iniciais. Pode comprar Ciência por 1 ponto e Forma Alternativa por 2 pontos
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×3
Pontos de Magia: R×4

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga, Bastão ou Cajado 30/30, Alquimia 30, Anatomia 20, Botânica 20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 40, Metalografia 20, Pesquisa/Investigação 40, Química 50, Rituais 30, Zoologia 20
Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Controlar, Metamagia (combinada com qualquer caminho elemental e/ou natural)
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

Transportador

O Transportador é um tipo de mago até bastante comum em Arton. Trata-se de um mago especializado principalmente em magias de transporte, embora geralmente também seja bastante hábil no uso de outras magias para simular esforço físico, como Força Mágica ou Vôo, por exemplo. Os serviços deste tipo de mago costuma ser bastante requisitados por caravanas, sejam de viajantes, músicos, mercadores (especialmente estas, até porque estes costumam ter mais tibares sobrando para pagar este tipo de serviço, muito embora esse tipo de caravana tenha se tornado meio incomum desde a fundação do Mercado das Nuvens de Vectora), ou outros, para facilitar o transporte de pertences, equipamentos, iguarias, etc.

Como parece óbvio, a maior habilidade de um Transportador é a de realizar feitiços de transporte de esforço físico. Por isso mesmo, suas habilidades de Focus são aumentadas quando utilizam-se deste tipo de magia — O transportador ganha um bônus de +2 em seus Focus quando utiliza as magias Força Mágica, Transporte e Vôo. No entanto, costumam ter poucos conhecimentos de magias ofensivas, não sendo, em geral, magos muito combativos.
Magias Iniciais: Alarme!, Cancelamento de Magia, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Invisibilidade, Luz, Poteção Mágica, Proteção Contra Elemento, Transporte, Vôo

3D&T
Custo: 0
Restrições: Focus 1
Vantagens: Focus+2 para as magias Transporte, Força Mágica e Vôo
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Acrobacia 20, Corrida 20, Furtividade 20, Ler/Escrever 30, Montaria 30, Navegação 30, Salto 20, Oculto 30, Teoria da Magia 30
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
Formas e Caminhos Preferidos: Controlar, Ar, Terra, Luz
Pontos de Magia: 2 + 2 por nível
Pontos Heróicos: 2 por nível

PARTE IV - ESPECIALISTAS

Acrobata

O Acrobata, assim como o Mágico e o Malabarista, é um profissional do entretenimento. Ele procura impressionar e divertir o público através de números de contorcionismo, trapézio, equilíbrio em superfícies estreitas e saltos ousados. Seja em circos, companhias artísticas ou nas ruas de cidades movimentadas, os acrobatas procuram cavar o seu espaço com garra, criatividade e muito talento para, assim, ganharem a vida.

Boa parte do treinamento dos Acrobatas é feita nas alturas. Eles passam horas praticando em camas elásticas a fim de tornar os seus corpos mais leves e aperfeiçoar os saltos, condições essenciais para a realização de números perigosos na corda bamba e no trapézio. Eles também dedicam tempo considerável fazendo sessões de alongamento e exercícios que procurem aumentar a flexibilidade corporal.

Em um combate, os Acrobatas levam vantagem se tiverem de lutar equilibrados nas bordas de um penhasco, pendurados em cordas ou mesmo em queda livre. Além disso, graças ao seu treinamento, eles são capazes de realizar manobras especiais para amortecer quedas, sofrendo dano reduzido quando chegam ao chão. Em compensação, os Acrobatas não podem utilizar armas e armaduras pesadas, pois elas restringiriam seus movimentos.

Raças de pequeno porte, como halflings e goblins, têm mais facilidade para seguir a carreira de Acrobata. Já outras cuja anatomia seja diferente do padrão humanóide (como os Centauros) não podem adotar este kit.

3D&T
Custo: 2 (1 para Gnomos, Goblins e Halflings)
Restrições: Proibido para Centauros
Vantagens: Recebe Arena (H+2 em superfícies estreitas e quando está fora do chão), Armadura Extra contra quedas e Esportes gratuitamente
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento (1 para Gnomos, Goblins e Halflings), 175 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Centauros
Perícias: Acrobacia 50, Adaga 30/30, Alpinismo 20, Escapismo 30, Esquiva 30, Impressionar 30, Salto 40
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: Possui resistência 2D contra quedas

Advogado de Khalmyr

Em Arton, os servos de Khalmyr são os responsáveis por manter a ordem onde atuam. Cavaleiros e paladinos se encarregam em perseguir e capturar criminosos, enquanto os clérigos desempenham uma função jurídica.

As ordens de Khalmyr são os melhores lugares para se aprender sobre a lei, ordem, direitos e deveres do cidadão. No entanto, estes conhecimentos não são exclusivos apenas aos servos do deus da justiça. Muitos profissionais da área jurídica recebem esta formação, justamente pela boa reputação das ordens. Entre estes profissionais está o Advogado de Khalmyr.

O Advogado de Khalmyr é especializado no conhecimento e interpretação das leis vigentes em sua sociedade com o intuito de defender ou acusar uma pessoa. Como defensor, ele deve buscar os meios legais para absolver o seu cliente ou, pelo menos, atenuar a sua sentença caso a condenação seja inevitável. Como promotor, seu objetivo é condenar o réu através de uma análise profunda dos atos deste em confronto com a lei.

Em julgamentos, os Advogados de Khalmyr atuam como promotores ou defensores públicos, ou seja, prestam seu serviço gratuitamente às partes envolvidas. Seus honorários são pagos pela coroa real.

Advogados de Khalmyr nunca podem utilizar meios ilícitos ou imorais para cumprir com seus serviços. Eles são proibidos de mentir, subornar, coagir testemunhas, forjar provas ou álibis. As únicas armas com que estes profissionais podem contar são a lei, os fatos apresentados e o bom senso.

Conta-se que, se um Advogado de Khalmyr exercer sua função com integridade durante um longo tempo, ele é recompensado pelo próprio deus da justiça com o Dom da Verdade. Ele poderia saber, com certeza absoluta, quando uma pessoa está mentindo ao responder uma pergunta. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia para cada dez anos de vida. Se o Advogado não quiser esperar a vontade de Khalmyr para ter acesso a esta

habilidade, ele pode comprá-la pagando 1 ponto.

Um Advogado de Khalmyr, se quiser, pode se tornar um devoto fervoroso do deus da justiça com relativa facilidade. Ele pode comprar a vantagem Clericato por um custo mais baixo.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Jurisprudência (especialização de Ciência) e Manipulação gratuitamente. Pode comprar Clericato e o Dom da Verdade por 1 ponto cada
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Atuação 20, Burocracia 30, Contabilidade 20, Etiqueta 30, Empatia 30, Filosofia 20, Interrogatório 40, Jurisprudência 50, Lábia 30, Ler/Escrever 30
Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos e Aliados 1, Pontos Heróicos 2, Recursos 1, Código de Honra da Honestidade -1
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: O Advogado de Khalmyr pode comprar o Dom da Verdade por 1 ponto de Aprimoramento

Aedo

Um Aedo é uma espécie de bardo divino, um bardo dedicado a contar os feitos de um deus e seus devotos a outras pessoas, na forma de poesias e canções épicas. Em geral, Aedos servem a um deus específico, as vezes até mesmo um deus menor, mas também não são incomuns Aedos do Panteão, que servem a todos os deuses do Panteão. Muitas vezes um Aedo é também um iniciado na ordem do seu deus, mas isso nem sempre ocorre.

Um Aedo tem o poder quase divino de inspirar seus companheiros, quando estes são identificados com o deus a que representam. Enquanto um Aedo canta as histórias épicas envolvendo seu deus, todos os devotos deste deus (incluindo Clérigos e Paladinos, além de outros personagens que se identifiquem com a filosofia do deus) recebem um bônus de +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (+10% em DEX, AGI e WILL no Sistema Daemon). Devotos de deuses inimigos deste, no entanto, podem se sentir intimidados ao ouvir tais épicos: estes receberão um redutor de –1/-10% nos mesmos atributos enquanto o Aedo está a contar seus poemas épicos. Personagens com um Resistência maior do que a Habilidade do Aedo, no entanto, não sofrem este efeito. Um Aedo do Panteão (ou seja, que sirva aos deuses como um todo) pode inspirar a todos os personagens que acreditam em deuses com suas canções, mas não pode intimidá-los.

Aedos são figuras muito apreciadas tanto por seu deus quanto por seus devotos. Por isso, matar um Aedo, da mesma forma que matar um Bardo, faz recair sobre o aquele que o matou uma maldição, rogada pelo deus a que o Aedo servia. Esta maldição pode ser diferente dependendo do deus a que o Aedo servia - um Aedo de Allihanna, por exemplo, poderia causar ao seu assassino uma maldição semelhante a de matar um unicórnio (um bando de animais pequenos que surge de lugar nenhum para atazanar o personagem todos os dias). Cabe ao mestre definir exatamente qual a maldição dada ao assassino, mas, normalmente, será algo que irá causar um redutor de –1/-10% em testes durante determinadas situações. A única forma de acabar com esta maldição é encontrando uma forma de ressuscitar o Aedo morto, ou outra forma de se redimir com o deus do Aedo; sendo esta maldição um ato divino, nem ao menos com um Desejo é possível revertê-la.

3D&T
Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Artes gratuitamente; pode comprar Idiomas e Clericato por 1 ponto cada
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx2

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Atuação 40, Disfarce 10, Etiqueta 40, História 30, Instrumento Musical (ou outra perícia artística) 50, Lábia 20, Ler e Escrever 20, Pesquisa/Investigação 20, Teologia 40
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, 1 Ponto de Fé, 1 Ponto Heróico
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 1 por nível

Artista das Luzes

Todo artista de sucesso, seja em qual área for, destaca-se dos demais por algumas características marcantes: vários deles valorizam a estética e o primor técnico da obra, enquanto outros concentram-se mais na expressão de uma idéia, um sentimento ou um fato. Mas, segundo muitos deles, a inspiração é a força motriz do trabalho de todo artista. Para eles, um objeto de arte criado sem este atributo não possui alma. "Uma pintura ou escultura criada sem inspiração não é muito diferente de uma cadeira: é um objeto como outro qualquer", disse certa vez Ridenbarr Schaupper, famoso escultor anão de Petrinya.

O Artista das Luzes é uma figura especial em Arton. Na verdade, trata-se de uma espécie de adivinho. No entanto, ele manifesta seu dom profético através das peças que confecciona. Não importa o tipo da obra — um soneto, um machado ou uma estátua de granito — ela sempre fará alusão a algum acontecimento futuro, mesmo que distante. Julien Levitz, notável escultor de Bielefeld, é um exemplo claro de artista iluminado. Ele teria relatado por meio de suas esculturas a trajetória de vida do sacerdote Algus Dauxard, uma figura histórica do interior do reino e venerado como um "santo" pela população local, desde o momento em que ele se tornou clérigo até a morte na forca, condenado por autoridades locais por charlatanismo, exploração da fé alheia e estupro — acredita-se até hoje que tais acusações são falsas, mas ninguém conseguiu juntar provas o suficiente para inocentar Algus.

Costuma-se dizer que o Artista das Luzes é um ser privilegiado, pois a sua fonte de inspiração são as suas profecias — já outros artistas que não possuem tal dom às vezes procuram por anos um motivo para trabalhar. Estas podem se manifestar voluntariamente se o personagem relaxar um pouco e se concentrar por algum tempo. No entanto, outras destas previsões podem ocorrer em situações inesperadas, como durante ou sono ou quando o artista está em atividade — às vezes acontece dele observar uma pessoa, um fato ou mesmo um objeto qualquer e ser acometido de um "lampejo" criativo, ou seja, uma previsão relacionada a algum dos elementos citados e convertida em inspiração.

Assim como todo adivinho, o Artista das Luzes possui uma relação baseada em dois extremos com as demais pessoas. Há aqueles que são venerados como heróis ou pessoas sagradas, gozando de grande reputação em seu meio. Já outros, menos afortunados, são tratados como loucos ou charlatães e submetidos a todo tipo de humilhação.

O Artista das Luzes também é capaz de analisar um objeto e verificar se este contém algum significado premonitório. Para isso, ele precisa ter sucesso em um teste de Habilidade/PER com bônus de +1/+10%. Uma falha indica que o artista não conseguiu detectar nenhuma característica especial no objeto. Uma falha crítica resulta em uma interpretação errada por parte do personagem.

Por razões óbvias, a maior incidência de Artistas das Luzes é no reino de Hongari, cuja influência do deus Thyatis é marcante. Alguns deles, inclusive, teriam sido agraciados pela própria divindade com o dom da profecia através da arte. No entanto, artistas iluminados podem ser encontrados em qualquer lugar. O já citado Julien Levitz é um exemplo disto.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Oráculo e uma especialização de Artes gratuitamente. Pode comprar Artes por 1 ponto
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 130 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Avaliação 30, Barganha 20, Crítica de Arte 30, Escolha duas especializações de Artes ou Artífice (uma 50, outra 20), Empatia 30, Pesquisa/Investigação 20
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Sensitivo 2
Pontos Heróicos: 1 por nível

Comerciante de Gorad

A pequena ilha de Hershey, a menor nação do Reinado, é o lugar mais improvável onde se pode ocorrer uma grande aventura Além do tamanho diminuto da ilha e dos poucos habitantes residentes (5000 ao todo), a índole de um hersheyer é tão pacífica que dificilmente ele seguirá a carreira de aventureiro.

Hershey destaca-se por produzir uma guloseima de características únicas e sabor inigualável. O gorad, barra energética feita à base de leite e frutas nativas, tornou-se o principal item comercial da ilha com o restante do Reinado.

Graças a isto, os rendimentos de Hershey nunca foram tão altos, e a pequena ilha começa a colher os frutos do desenvolvimento.

Mas para manter o comércio da guloseima em alta, a Liga dos Comerciantes considerou que é preciso ampliar ainda mais o mercado consumidor deste produto, visando principalmente países que ainda não conhecem o gorad. Assim, alguns desses homens de negócios decidiram abandonar a ilha em direção a estes países com o objetivo de popularizar lá o consumo da guloseima, além de tentarem prosperar nesses novos mercados. Estes são os Comerciantes de Gorad.

Para um hersheyer, é difícil abandonar o conforto de sua terra natal para aventurar-se em locais desconhecidos, carregando consigo algumas posses e um lampejo de esperança nos corações. Apenas uns poucos com espírito mais ambicioso arriscam-se dessa maneira. Contudo, comenta-se que alguns destes corajosos comerciantes conseguiram estabelecer um mercado sólido e próspero em suas regiões de atuação, fazendo fortunas e popularizando ainda mais o consumo do gorad.

Para serem bem-sucedidos, os Comerciantes de Gorad precisam ser astutos, persistentes, pacientes e, principalmente, oferecer ao seu público uma mercadoria de boa qualidade. Eles precisam lembrar que seu papel mais importante é a conquista de um mercado consumidor fiel, e qualquer artimanha desonesta pode prejudicar a reputação da guloseima, o que levaria Hershey à ruína.

Estes comerciantes são habilidosos no preparo do gorad. Eles podem seguir qualquer receita conhecida, desde a padrão, adotada na cidade de Arvhoy, como outras já criadas (o estilo meio amargo de Swonn, a fórmula açucarada de Hockly etc). Se preferirem, podem inclusive desenvolver uma receita própria, desde que tomem cuidado para não descaracterizar a guloseima. Como todo produtor de gorad, o comerciante é obrigado a manter a receita sob sigilo absoluto.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Apenas nativos de Hershey
Vantagens: Recebe Culinária (especialização de Artes) e Negociação (especialização de Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Manipulação por 1 ponto e Riqueza por 2 pontos
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de Perícia
Restrições: Apenas nativos de Hershey
Perícias: Avaliação de Objetos 30, Barganha 40, Burocracia 20, Contabilidade 20, Culinária 30, Empatia 30, Etiqueta 30, Lábia 30, Ler/Escrever 30
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 2, Talento 1 (Culinária)
Pontos Heróicos: 2 por nível

Dançarina de Sszzaas

Segundo contam as lendas mais antigas, as Dançarinas de Sszzaas seriam belíssimas mulheres das mais variadas raças que venderam suas almas ao Grande Corruptor em troca de favores pessoais diversos. Elas tiveram seus desejos atendidos e viveram suas glórias até que o Grande Corruptor reclamou a sua propriedade, e as transformou em fiéis servas de seus clérigos. É comum que Sszzaazitas de relativo poder possuam diversas Dançarinas de Sszzaas a seu serviço.

Embora pareçam frágeis e fracas - e, em geral, realmente serem assim - Dançarinas de Sszzaas são extremamente perigosas. Realizando uma complexa dança hipnótica, elas podem paralisar qualquer oponente para então de realizar um ataque quase sempre mortal com armas (geralmente adagas) altamente envenenadas. Em regras, qualquer personagem que observe um Dançarina de Sszzaas dançando deve realizar um teste Resistência-2/WILL –20% (mulheres podem fazer o teste sem redutor inicial) ou irá ficar paralisado por quanto tempo a dançarina estiver dançando. Grupos maiores de Dançarinas impõem um redutor extra de –1/-10% para cada três Dançarinas extras (mesmo em outras mulheres). Caso passe no teste, ele deve fazê-lo novamente todo turno enquanto as Dançarinas continuarem dançando. Com seus alvos paralisados, elas podem então realizar o seu ataque com acerto automático que, devido ao veneno de suas armas, reduzem os PVs do alvo imediatamente a 0, deixando-o inconsciente (ou, algumas vezes, até mesmo matando automaticamente).

3D&T
Custo: não pode ser comprado (apenas para NPCs)
Restrições: apenas mulheres
Vantagens: recebe Dança (de Artes), Paralisia e Aparência Inofensiva gratuitamente

Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx2

Daemon
Custo: Não pode ser comprado (apenas NPCs podem adotar este kit)
Restrições: CAR 14. Apenas mulheres
Perícias: Adaga ou Punhal 30/30, Atuação 20, Dança 40, Herbalismo 20, Instrumento Musical 20, Lábia 30, Sedução 30
Aprimoramentos: 1 Ponto Heróico, Sedutor 1
Pontos Heróicos: 1 por nível

Domador de Feras

Um Domador de Feras é alguém que... Doma feras!! Isso bem mesmo, simples assim. Não existem grandes segredos por trás dessa profissão. O grande poder deste Kit é justamente esse: poder domar feras, utilizando a sua perícia Doma, uma especialização de Animais. Uma "fera" pode ser qualquer animal selvagem, seja monstro ou não, desde que não seja inteligente (como dragões, por exemplo).

Animais domesticados podem ser mais difíceis ou mais fáceis de domesticar dependendo do caso. Caso estejam simplesmente furiosos por alguma coisa, é bem mais fácil domá-los do que a um animal selvagem. Mas quando estão atacando o grupo obedecendo a uma ordem do dono, aí é bem mais difícil. No final, vale o critério do mestre quanto a um possível modificador no teste da perícia.

Basicamente, existem dois tipos de domadores: aqueles que realmente gostam dos animais, domando-os de formas pacíficas e por conhecimento deles, e aqueles que simplesmente usam a força para mostrar que são mais fortes que os animais, fazendo-os terem medo dele. Os primeiros em geral possuem a perícia Animais completa (que esse Kit pode comprar por apenas 1 ponto), o segundo geralmente põe esse ponto em atributos como Força ou Resistência.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: Doma (esp. de Animais) gratuitamente, pode comprar a Perícia Animais por apenas 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Perícias: Açoite ou Chicote 30/30, Armadilhas 20, Camuflagem 20, Doma 50, Escutar 30, Intimidação 30, Montaria 30, uma Sobrevivência 20, Tratamento de Animais 30, Treinamento de Animais 30, Veterinária 20
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Enredeiro

A maioria dos bardos é bem recebida pela população de Arton. Eles são responsáveis por entreter e informar as pessoas com notícias do cotidiano, embora nem sempre transmitidas com exatidão. Há aqueles especialistas em cativar as mulheres com músicas e histórias de amor, enquanto outros estão preocupados em levar cultura aos povos através da escrita e das artes.

No entanto, já se tem notícias de bardos que utilizam o seu talento e carisma para disseminar a intriga e a discórdia nas cidades aonde passam. Eles, chamados de Enredeiros (vulgarmente fuxiqueiros ou mexeriqueiros), fazem isto contando histórias carregadas de mentiras e informações deliberadamente distorcidas ("Ah, fiquei sabendo que os moradores da cidade de Ahzur disseram para o regente que os cidadãos daqui são um bando de corruptos e aproveitadores"). Por causa dessas histórias, as pessoas começam a desconfiar umas das outras. As relações afetivas ficam seriamente abaladas e, em casos extremos, o ódio e o rancor podem tomar o coração das pessoas, algo que pode resultar em agressões físicas ou conflitos armados.

Mas por que uma pessoa assim mentiria deliberadamente para suscitar a desconfiança entre os semelhantes? Há várias razões. Alguns Enredeiros estão a serviço de pessoas com grande poder e influência, cujos interesses políticos, econômicos e estratégicos estão acima do valor da vida humana. Eles procuram beneficiar-se em alguma situação de guerra, conquistando apoio político de povos aliados, tomando territórios de inimigos ou mesmo aumentar a sua influência econômica na região em questão, graças à destruição de concorrentes durante esses conflitos. Acredita-se que bardos deste tipo sejam devotos de Keenn, deus da guerra, por razões um tanto óbvias.

Outros Enredeiros utilizam a mentira e suas capacidades manipuladoras para conquistar

vantagens pessoais. Muitas vezes, estes bardos são recompensados pelas outras pessoas por "tê-las feito enxergar a verdade sobre aquela(s) pessoa(s) ou fato(s)". Assim, por conta deste ato "solidário", eles são fartamente recompensados por aqueles que "ajudou" com dinheiro, títulos, cargos e permissão para voltar à cidade quando desejar.

Há aqueles Enredeiros que fazem isto por puro entretenimento. Para eles, é divertido colocar pessoas em situações constrangedoras. A paz e a concórdia não rendem momentos interessantes. Então, o melhor é formentar algumas brigas com histórias "inofensivas" e depois divertir-se com os resultados. É fácil perceber que Enredeiros com pensamentos assim tendem a seguir Hyninn, deus da trapaça.

E existem bardos que espalham deliberadamente o ódio e a discórdia simplesmente pelo puro prazer de mentir. No caso desses, a felicidade alheia os incomoda de forma brutal, talvez porque os deuses não lhe foram generosos, ou mesmo guardem alguma mágoa contra uma ou mais pessoas específicas. Já aconteceu de um deles arruinar o casamento da mulher amada com um nobre espalhando boatos sobre a sexualidade deste e também com a ajuda de algumas artimanhas (como colocar calcinhas no quarto do sujeito). Depois do ocorrido, o Enredeiro tentou uma reaproximação com o seu antigo amor e teve sucesso — ambos se casaram meses depois. Especula-se que estes bardos mais maldosos venderam a sua alma para o Grande Corruptor (Sszzaas) em troca de favores pessoais, mas estas informações são encaradas como meros boatos ("Sszzaas está morto. E deuses mortos não podem fazer nada").

Conta-se que os Enredeiros recebem uma habilidade especial concedida pela divindade a qual seguem. Este poder, conhecido como Dom do Engodo, permite ao bardo fazer uma idéia falsa, mentirosa ou distorcida ser compreendida pelas outras pessoas como a mais pura verdade. Esta idéia não pode ser mais complexa do que uma frase ("A Marylane é uma tremenda fofoqueira", ou "Ei, Gimly, o Marty roubou o seu machado mágico"). O Dom do Engodo pode ser utilizado uma vez por dia para cada dez anos de vida.

Personagens com R0/WILL 11 ou menos precisam ter sucesso em um teste de Resistência –1/–10% para não serem afetadas pelo Dom do Engodo. Para cada ponto adicional de Resistência ou 3 pontos adicionais de WILL acima de 9, o personagem ganha um bônus de +1/+10% nos testes para ignorar os efeitos de tal habilidade. Se este bônus chegar a +4/+40%, o personagem estará imune ao Dom do Engodo.

3D&T
Custo: 1
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Manipulação gratuitamente. Pode comprar Crime, Artes e Idiomas por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia.
Restrições: Nenhuma
Perícias: Artes (escolha 2 subgrupos 30), Camuflagem 20, Disfarce 20, Empatia 30, Escutar 20, Etiqueta 30, História 30, Lábia 40, Ler/Escrever 30, Pesquisa/Investigação 30, Sedução 20, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, 1 Ponto Heróico, Talento 1 (escolha uma Perícia de Manipulação)
Pontos Heróicos: 1 por nível

Esportista

Arton é um mundo fortemente medieval. Cavalos ainda são o meio de transporte mais usado, grandes feiras acontecem o tempo todo em várias, caravanas cruzam os reinos para vender as suas mercadorias...

E o entretenimento mais difundido são as lutas entre gladiadores. Sim, mas enganam-se quem pensa que são o único meio de entretenimento de massas existentes em Arton. Existem muitos que praticam e exibem-se em vários outros tipos de esportes, como a cavalaria - a preferida dos nobres -, corridas, corridas de natação, vela, e até mesmo um estranho esporte recentemente difundido graças a alguns viajantes que chegaram aqui através dos inúmeros portais do Deserto da Perdição e que vem ganhando vários adeptos recentemente, em que dois times de 11 jogadores cada devem chutar uma bola de couro para dentro de uma rede... O nome, se não me engano, traduzido de um antiquíssimo idioma anão, significaria "Pé na Bola", um nome bem apropriado.

Bem, de qualquer forma, existem muitas outras formas de "esporte" por aí, alguns bastante

difundidos, outros nem tanto. Por seu bom condicionamento físico, esportistas costumam ter bastante PVs.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: uma especialização de Esportes gratuitamente. Pode comprar Esportes por 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx5

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escapismo 20, Esportes (escolha um subgrupo 50, escolha 3 subgrupos 20, escolha 2 subgrupos 30), Esquiva 30, uma Sobrevivência 20
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 4 por nível

Explorador de Valkaria

Este tipo de aventureiro exerce um papel importante para o progresso de Arton. A missão primordial dos Exploradores de Valkaria é liderar ou integrar grupos de pessoas envolvidas na obtenção de novos conhecimentos e descobertas.

O campo de atuação dos Exploradores é amplo por excelência. Ele poderia viajar para os confins do continente a fim de encontrar vestígios de uma civilização sszzaazita, ou participar de uma equipe de inventores durante a criação de um meio de transporte aéreo movido a motor. O explorador pode envolver-se diretamente nestas missões, desde o seu planejamento até as estratégias de execução, ou simplesmente atuar como auxiliar — como por exemplo, registrar o decorrer destes trabalhos através de anotações em um diário.

Os Exploradores não têm moradia fixa. Eles passam a maior parte do tempo em viagens, caravanas e expedições. Por isso, é comum que sejam pessoas solitárias ou constituam família com outros aventureiros. Também é natural que as relações amorosas entre pessoas comuns e Exploradores não durem muito, a menos que o companheiro seja muito paciente e compreensivo — e haja paciência para tanto.

Graças às diversas viagens realizadas pelos Exploradores de Valkaria, estes tornaram-se grandes peritos em conhecimentos gerais e sobrevivência. É comum eles conhecerem mais de um idioma devido ao contato com várias culturas diferentes durante suas missões. Alguns Exploradores mais estudiosos conhecem até mesmo línguas estranhas e exóticas — um requisito importante em visitas a ruínas de civilizações extintas.

O fato dos Exploradores dedicarem suas vidas exclusivamente à participação de aventuras não é uma mera opção pessoal, mas sim um compromisso firmado com a deusa Valkaria. Caso o personagem fique até uma semana sem participar de missões, sua reputação será seriamente abalada — ele sofrerá os efeitos da desvantagem Má Fama. Nenhum grupo de aventureiros vai querer a participação do Explorador infiel em suas missões e este não conseguirá formar uma equipe pois ninguém o respeitaria. Para reverter a situação, o Explorador deve dirigir-se a um clérigo de Valkaria e arrepender-se de suas faltas. Após isto, o clérigo, em nome de sua deusa, vai designar ao Explorador uma determinada missão. Em caso de êxito, a Má Fama do Explorador será automaticamente eliminada.

Os Exploradores podem comprar três dos Poderes Garantidos oferecidos a clérigos e paladinos de Valkaria ao custo de 1 ponto cada. O personagem pode escolher entre Coragem Total, Habilidades Linguísticas e Imunidade contra Ilusões.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Investigação e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Poderes Garantidos, Ciência e Idiomas por 1 ponto cada
Desvantagens: Não deixar de participar de aventuras
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha uma Arma 30/30, Escolha um Idioma 30, Armadilhas 20, Geografia 20, História 30, Ler/Escrever 30, Pesquisa/Investigação 30, Primeiros Socorros 20, Rastreio 20, uma Sobrevivência 30
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: Pode comprar os Poderes Garantidos dos servos de Valkaria por 1 ponto de Aprimoramento cada.

Falsário

O Falsário trata-se de mais uma categoria de ladino. Assim como o Impostor e outros, este profissional utiliza sua esperteza para obter vantagens e ludibriar as pessoas. As principais armas dos Falsários são a sua criatividade, boa comunicação e uma tremenda cara-de-pau. Os Falsários são conhecidos em Arton por outros nomes (picaretas, trambiqueiros, salafrários etc).

A especialidade do Falsário é convencer suas vítimas com histórias envolventes, para depois aplicar-lhes algum tipo de golpe. Os tipos mais comuns são aqueles que vendem objetos mágicos falsos ("Ei, quer comprar o legítimo Machado de Rhond por apenas 10.000 tibares?") ou mapas de tesouro que não levam a lugar algum ("Este mapa vai levá-los seguramente ao tesouro escondido do Caveira, o maior pirata de Petrinya do século passado. Tudo isto por apenas 1000 tibares").

Existem muitos outros tipos de Falsários. Há aqueles que enganam os turistas com promessas vazias de emprego e cobram esta "ajuda" de suas vítimas. Outros utilizam documentos frios para agirem impunemente nas cidades. Um tipo novo de Falsário surgiu há poucos anos, estes chamados de "sacerdotes de araque". Eles fingem ser clérigos de uma religião qualquer (ou inventam uma nova) e procuram enganar os fiéis, geralmente pessoas humildes e necessitadas, e convencem-nas a entregar dinheiro e objetos de valor para ofertar à "divindade" que cultuam. Após o golpe, os pilantras pegam tudo o que conseguiram e vão embora de fininho, à procura de um novo local para aplicar o golpe.

Além de mentir e enganar com histórias fantásticas, os Falsários são peritos em produzir objetos falsos a serem utilizados em seus golpes. Dinheiro, jóias, mapas do tesouro, armas, documentos e vários outros. Eles também são hábeis em reconhecer falsificações para não serem enganados por outros trapaceiros.

A profissão de Falsário é muito comum em todo ambiente urbano, principalmente desenvolvido, devido às grandes oportunidades que estas figuras têm para "trabalhar". A incidência de Falsários é marcante no reino de Petrinya pois seus habitantes conhecem várias histórias fantásticas e envolventes — muitas delas mentirosas. O reino de Ahlen, vulgarmente conhecido como o reino da intriga e da trapaça, também é um terreno fértil para este tipo de especialista, assim como para os ladinos em geral. Já em Fortuna, é muito comum que estes espertalhões se aproveitem da supersticiosidade do povo local para aplicar-lhes vários tipos de golpes. A famosa Guilda dos Amuletos de Fortuna, especializada em fabricar amuletos falsos para depois vendê-los como artigos legítimos, é composta principalmente por Falsários.

Uma curiosidade: o Falsário Armand Trecht, o "Fino-Fino", é procurado pelas autoridades de Valkaria por vender a estátua da deusa para cerca de trezentos turistas desavisados. Os valores cobrados por tal transação variam entre 10.000 e 100.000 tibares. Atualmente, o paradeiro de Fino-Fino é desconhecido.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Falsificação (especialização de Crime) e Lábia (especialização de Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Crime e Manipulação por 1 Ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga, Punhal ou Espada Curta 30/30, Atuação 30, Camuflagem 20, Disfarce 20, Escutar 20, Falsificação 40, Furtividade 30, História 30, Impressionar 30, Lábia 40, Ler/Escrever 30, Subterfúgio 30
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, 2 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 2 por nível

Faz-Tudo

Ter um construto à disposição é um privilégio para poucos. A maioria deles requer componentes raros e necessita de magias potentes para ser animada. O custo final de toda esta mão-de-obra só pode ser pago por cidadãos abastados ou à custa de muitos tesouros, no caso de aventureiros. Entretanto, a comodidade proporcionada pelos construtos é inegável. Eles são construídos geralmente para a realização de tarefas específicas, obedecendo plenamente as ordens de seu criador ou dono.

Um destes construtos especiais é o Faz-Tudo. Ele é capaz de assimilar uma grande

quantidade de informações e está preparado para realizar uma alta gama de atividades. Com um pouco de treinamento, ele poderá fazer cálculos, catalogar objetos, realizar atividades domésticas, gravar os dados de uma publicação em sua memória etc. Como costumam dizer alguns Mercadores de Vectora especializados no comércio de construtos, "é só fornecer os meios que os Faz-Tudo se viram sozinhos".

Os Faz-Tudo são muito requisitados por escolas de magia, bibliotecas, universidades ou qualquer outro lugar com muita informação disponível. Ordens de Wynna e Tanna-Toh não dispensam a comodidade proporcionada por esses construtos em relação à armazenar grandes quantidades de dados. Acredita-se que clérigos de alguma destas ordens tenham sido os inventores dos Faz-Tudo — algo bastante provável, embora ainda incerto.

Os Faz-Tudo, segundo eles próprios, servem como uma ferramenta para auxiliar o trabalho do homem (no caso, o seu mestre) e tornar a vida dele mais confortável. Eles não foram projetados para o combate. Um Faz-Tudo jamais se envolveria em uma luta, mesmo em situações de risco, pois alega que não foi programado para tal coisa.

O Faz-Tudo pode apresentar uma infinidade de aparências diferentes. Alguns possuem formato humanóide. Outros são tão pequenos quanto uma boneca. E há aqueles que mais parecem um amontoado caótico de peças que andam e falam. O *design* do construto varia de acordo com as necessidades (e excentricidades) de seu criador ou dono.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Apenas Construtos
Vantagens: Recebe Genialidade e Memória Expandida gratuitamente. Pode comprar qualquer Perícia por 1 Ponto cada
Desvantagens: Pacifismo Total
Pontos de Vida e Magia: R×2

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Apenas Construtos
Perícias: Pode gastar 300 pontos de Perícia à escolha do jogador, mas está proibido de comprar Perícias de combate
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Senso de Direção 1, Senso Numérico 1
Pontos Heróicos: 1 por nível
Especial: Recebe INT+4; pode memorizar qualquer informação e imitar uma Perícia com até 25% de chances de sucesso, mesmo que nunca tenha feito algo parecido antes. Isto não vale para perícias de combate, as quais o construto não conseguirá aprender.

Gueixa

A exótica cultura de Tamu-ra trouxe vários elementos curiosos para a sociedade artoniana. Guerreiros poderosos no manuseio da espada, mas obrigados a cumprir um rígido código de conduta; espiões misteriosos que se misturam com a escuridão e são tratados como demônios; lutadores capazes de desferir vários golpes de uma vez só, mas que normalmente possuem um modo de vida simples e sereno.

Entre estas figuras está a Gueixa, uma dama que dedica toda a sua vida para entreter os homens com sua elegância, doçura e dotes artísticos. Alguns desinformados acreditam que as Gueixas são uma espécie de prostitutas, mas isto não é bem verdade. Existem aquelas que incluem o sexo em seus serviços (estas chamadas de *shirabyoshi*), mas elas são apenas uma categoria desta profissão. Interpretações equivocadas a respeito de elementos culturais típicos do Império de Jade são freqüentes, visto a sua discrepância com relação ao restante de Arton.

Ser uma Gueixa não é fácil. Os treinamentos geralmente começam quando a menina atinge os 13 anos de idade. Nesta etapa, ela é encarregada de realizar os afazeres domésticos no *oki-ya* (a casa das Gueixas) e submeter-se a um rígida educação, no qual aprende a dançar, cantar, tocar instrumentos, além de artes como a caligrafia, a pintura e a tradicional cerimônia do chá. Os estudos são orientados ostensivamente pela *okami-san*, a proprietária da *oki-ya* e responsável pelas finanças do estabelecimento. Para as Gueixas, a *okami-san* não é apenas a autoridade máxima da casa, mas também é como uma segunda mãe para elas — é muito comum que a *okami-san* seja uma Gueixa aposentada.

Contratar os serviços de uma Gueixa não é para qualquer um. Neste caso, não basta apenas ser rico, mas precisa pertencer a um grupo seleto de pessoas ilustres da sociedade de Nitamu-ra ou ser apresentado por um deles para usufruir-se do entretenimento e da delicadeza de uma destas damas.

Dentre os clientes de uma Gueixa, um se destaca. O *dana*, como é chamado, é o cliente preferencial da dama — aquele que financia os altos gastos da moça com educação e estética. O *dana é* também o homem com quem ela terá uma relação mais duradoura e íntima. Por conta de tanta proximidade, não é raro que ambos se tornem amantes. No entanto, a Gueixa somente se entregará a um homem por vontade própria, nunca à força.

A aparência de uma Gueixa é, no mínimo, fascinante. Quimonos ornamentados com cores leves e desenhos requintados; uma maquiagem branca que a faz parecer uma boneca; um penteado firme e sofisticado (será que os tamuranianos conhecem o laquê?). Manter este figurino requer muito tempo e mão-de-obra — é normal que as Gueixas dediquem em média uma hora nesta tarefa. Tudo em nome da beleza!

O dia-a-dia de uma Gueixa resume-se basicamente neste esquema: estudo, trabalho e cuidados com a aparência. Por isso, raramente ela tem chance para exercer alguma outra atividade. Por ser educada exclusivamente no cumprimento de suas funções tradicionais, a Gueixa tem dificuldades para participar de aventuras. Além disso, ela pode sofrer algum tipo de represália de suas companheiras e da *okami-san* se ela ausentar-se por longos períodos ou não dedicar-se devidamente ao seu trabalho.

O fato de ser uma Gueixa confere à mulher uma posição um pouco melhor em sua respectiva sociedade. Entretanto, justamente por ser mulher, ela ainda é tratada pelos demais como um ser de segunda classe. Além disso, as Gueixas estão muito restritas ao seu ambiente, o que as impede de ter um convívio social mais amplo com seus próprios conterrâneos, ainda mais com estrangeiros.

Apesar de todas as restrições inerentes à profissão, as Gueixas são uma peça importante dentro da cultura tamuraniana, especialmente no resgate de algumas tradições como o uso dos instrumentos típicos, a cerimônia do chá e tantas outras.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Apenas mulheres de descendência tamuraniana
Vantagens: Recebe Aparência Inofensiva, Artes, Patrono (*okami-san*) e Sedução (especialização de Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Manipulação por 1 ponto
Desvantagens: Devoção (-1 em todas as suas características quando não está exercendo suas atividades tradicionais); deve passar uma hora por dia cuidando de sua aparência
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: CAR 14. Apenas mulheres de descendência tamuraniana
Perícias: Atuação 20, Canto 30, Dança 40, Disfarce 30, Empatia 30, Etiqueta 40, Instrumento Musical 40, Lábia 30, Ler e Escrever 30, Pintura 10, Sedução 30
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Pontos Heróicos 1, Sedutor 1
Pontos Heróicos: 1 por nível

Inoculador

Este é um tipo diferente e perigoso de especialista pois, por alguma razão especial, o organismo dele é capaz de produzir um poderoso veneno. Assim é o Inoculador.

Tanto o sangue quanto a saliva e as secreções (suor, lágrimas, cera de ouvido...) desse aventureiro estão impregnados desta substância. Qualquer pessoa que as tocar precisam fazer um teste de Resistência/CON (no Sistema Daemon, o veneno tem Força 3D). Se falharem, começarão a sentir os efeitos tóxicos do veneno.

Essa habilidade faz com que os Inoculadores sejam imunes a toda forma de veneno, sejam de origem mágica ou não, e apresentem alta resistência a ataques Químicos (água, ácido...).

Os Inoculadores não são adeptos do combate físico direto. Assim como os ninja, assassinos e outros, eles preferem surpreender os seus inimigos através de ações discretas e sorrateiras, como ataques surpresa, camuflagem, furtividade etc. Aliás, alguns Inoculadores são conhecidos em Arton como assassinos de alta periculosidade, devido às suas habilidades furtivas à sua capacidade de produzir veneno.

Curiosamente, os Inoculadores preferem usar armas perfurantes ou cortantes com lâmina curva, com preferência para aquelas pequenas e discretas. Eles costumam espalhar nelas um pouco de sua saliva (ou do próprio sangue, para os mais sádicos) para envenenar os seus alvos e golpeá-los

em seguida, quando estes estiverem sob o efeito do veneno, seja ele qual for. Os tipos de armas mais comuns entre os Inoculadores são adagas, punhais, cimitarras, dardos, zarabatanas e outras. Alguns destes já foram vistos utilizando armas ninja como *nekodes* (garras ninja úteis para escaladas, mas também podem servir como armas), *kamas* (pequenas foices ninja), *ninja-to* (espada curta ninja), além de adotarem práticas semelhantes aos "demônios da noite". Acredita-se que estes Inoculadores sejam de origem tamuraniana.

Inoculadores não são bem recebidos em Arton. Eles são vistos como criminosos e assassinos e, por isso, devem ocultar a sua verdadeira identidade para transitar sem problemas entre as outras pessoas. Alguns mais ousados dizem que os Inoculadores venderam a alma para Sszzaas, deus-serpente da intriga, para receberem seus poderes. Contudo, a maioria das pessoas considera esta hipótese absurda, pois Sszzaas não poderia fazer tal coisa porque está morto.

Antes de se criar um personagem Inoculador, o jogador e o Mestre precisam conversar com calma para definir os efeitos exatos do veneno a ser produzido pelo personagem. Recomenda-se que o veneno cause apenas debilitação física em seus alvos (perda temporária de atributos, desmaio etc), cujo efeito dure 3d6 rodadas por dose (o equivalente a 20 ml). Inoculadores capazes de produzir venenos mortais só podem ser apenas NPCs.

Como os construtos não possuem sangue (ou sequer organismo), eles não podem ser Inoculadores.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Proibido para Construtos
Vantagens: Recebe Armadura Extra: Químico gratuitamente. Pode comprar Crime e Invisibilidade por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Construtos
Perícias: Adaga ou Punhal 40/40, Arremesso de Arma 30/0, Arrombamento 20, Camuflagem 30, Cimitarra ou Espada Curta 30/30, Dardo ou Zarabatana 20/0, Disfarce 20, Escapismo 30, Escutar 20, Herbalismo 30, Subterfúgio 30, Tortura 30
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 2 por nível

Investigador

Às vezes, é muito difícil para um guarda ou policial comum seguir a trilha certa para prender um bandido. Muitos destes são cuidadosos ao agir, e dificultam ao máximo o trabalho das autoridades em tentar capturá-lo. As características mais marcantes deste tipo de criminoso são a sua inteligência e sua ousadia em bolar métodos inesperados e eficientes para executar seus "serviços" e despistar a guarda local.

O Investigador é o profissional especializado na solução de crimes e mistérios que intrigam as autoridades. Ele pode estabelecer perfis de vários tipos de criminosos, além de conhecer os métodos e traços da personalidade destes. É um hábil estudioso da mente criminosa e amplo conhecedor de técnicas para obter as informações desejadas.

A personalidade de um Investigador é variável. Alguns encaram seu serviço com bom humor e simpatia, mesmo que tais sentimentos sejam uma "fachada". Outros são frios e reclusos, preocupados apenas cumprir seus objetivos. Alguns são obsessivos, outros corruptos, outros desequilibrados. Enfim, não é possível estabelecer um perfil exato deste especialista, mas a maioria deles tem grande apreço pela profissão que escolheram.

É normal para um Investigador valer-se de meios pouco éticos para conseguir as informações que necessita. Tortura, suborno, ameaças e outros métodos são empregados com naturalidade por estes especialistas. Segundo Alder Krieger, um experiente Investigador de Yuden, "não existe nesse meio um profissional bonzinho. Quem não seguir estas manhas é um frouxo, um fracassado. Ou será que os bandidos vão falar o que sabem na boa, apenas pedindo 'por favor?'"

Os Investigadores têm uma ávida curiosidade por histórias de suspense ou terror. Assim, eles procuram saber o máximo possível sobre tais crimes como forma de ampliar seus conhecimentos sobre os métodos empregados pelos criminosos em seus atos, bem como o seu perfil psicológico. Para isso, os Investigadores fazem muitas perguntas a populares, bardos, membros da guarda ou qualquer pessoa com alguma informação relevante. É válido lembrar que contar com este

procedimento é uma faca de dois gumes. O Investigador deve ter um alto grau de discernimento para separar adequadamente fatos concretos ou prováveis de meros boatos, informações distorcidas, mentirosas ou puramente fantasiosas.

Para alguns Investigadores, muitos criminosos, em especial os assassinos seriais, inspiram-se nestas histórias para planejar as suas ações. Krieger conta que é comum entre os fora-da-lei darem continuidade a crimes cometidos por outros no passado. Um exemplo seria o de Sonder Rekjald, o "Fura-Bucho", um dos assassinos mais cruéis da história de Yuden, morto por Krieger em serviço. Rekjald iniciou sua carreira como matador após conhecer a história de um outro assassino, conhecido apenas como "Broca", e admirar-se com sua personalidade e seus métodos. Tanto o "Broca" como o "Fura-Bucho" eram assassinos manipuladores, com boa aparência e uma conversa agradável, mas estes perdiam facilmente o controle de suas emoções, e matavam suas vítimas com cortes profundos no abdômen e retirando-lhes os órgãos localizados nesta região do corpo.

Investigadores podem trabalhar subordinados a uma milícia, a uma organização secreta, sob a tutela de um regente ou mesmo agirem por conta própria. Investigadores independentes preferem ser chamados de detetives. Eles podem ser encontrados em residências próprias localizadas preferencialmente em áreas distantes do centro das grandes cidades. Os Investigadores preferem instalar-se em casas de aparência comum para não atraírem a atenção de curiosos. Uma frase comum entre estes profissionais diz o seguinte: "a discrição é parceira fundamental em nosso trabalho. Por isso, tome cuidado por onde anda, com quem fala e onde mora".

3D&T
Custo: 1
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Investigação gratuitamente. Pode comprar Patrono e Ciência por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha Uma Arma 30/30, Criminalística 40, Furtividade 20, Interrogatório 40, Intimidação ou Lábia 40, Jurisprudência 40, Ler/Escrever 30, Manha 30, Pesquisa/Investigação 40, Psicologia 40, Rastreio 30, Tortura 20
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, Contatos e Aliados 2
Pontos Heróicos: 2 por nível

Ladrão de Jóias

Este kit é mais uma espécie de ladrão. O Ladrão de Jóias, como o próprio nome diz, é um ladino especializado no roubo de objetos preciosos, como jóias (dããã...), obras de arte, relíquias históricas ou arqueológicas ou qualquer item com grande valor em dinheiro.

Para alcançar o seu objeto de cobiça, estes ladinos devem estar muito bem preparados. Itens valiosos costumam ser guardados em locais de difícil acesso, protegidos por invólucros resistentes com mecanismos complexos de abertura e vigiados ostensivamente por seguranças armados. Assim, os Ladrões de Jóias precisam aprender um pouco de tudo se quiserem atingir o sucesso. Eles têm de ser bons alpinistas, correr muito, esconder-se com perfeição, arrombar portas e fechaduras rápida e silenciosamente etc. Enfim, uma trabalheira só. Para aqueles que cumprirem bem estes requisitos, tais esforços rendem um futuro muito lucrativo e emocionante (além de terem a emoção de figurarem a lista dos criminosos mais procurados de sua cidade...).

Ladrões de Jóias, por sua familiaridade no trato com objetos valiosos, sabem avaliar com precisão o valor de um item. Eles dificilmente são enganados por falsificações, a menos que estas sejam feitas por um profissional renomado nesta "arte". Esta habilidade é muito valorizada por quadrilhas especializadas no roubo e comércio de itens preciosos. Quando não estão realizando serviços de campo, os Ladrões de Jóias ficam encarregados em verificar a autenticidade da mercadoria roubada e estipular um valor para cada item a ser comercializado. Os colecionadores deste tipo de objeto são os clientes preferenciais destas quadrilhas, pois eles não se importam em pagar altas quantias em dinheiro para adquiri-los — alguns destes compradores são grandes figurões da alta sociedade artoniana, inclusive alguns regentes.

É comum os Ladrões de Jóias criarem uma fachada para seus crimes. Eles estabelecem um comércio de jóias no centro das cidades e fingem ser trabalhadores honestos. Não duvide que aquele "velhinho simpático da joalheria Nadyr" seja, na

verdade, um astuto e experiente Ladrão de Jóias, e

que aquele colar de brilhantes exposto na vitrine seja mais um produto de seus assaltos.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Avaliação de Objetos (especialização de Artes) gratuitamente. Pode comprar Patrono, Crime e Invisibilidade por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga, Punhal ou Espada Curta 30/30, Alpinismo 20, Armadilhas 20, Arrombamento 30, Avaliação de Objetos 40, Camuflagem 30, Corrida 30, Escapismo 20, Escutar 20, Falsificação 40, Furtividade 30, Subterfúgio 30
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 1
Pontos Heróicos: 2 por nível

Mágico

Em Arton, as pessoas costumam vincular o ilusionismo às magias de ilusão. De fato, em um mundo medieval pleno de magia, não há ilusionista melhor do que um mago especialista neste caminho. Dificilmente uma pessoa comum seria capaz de suspeitar dos artifícios utilizados por um ilusionista, mesmo os mais simples, a menos que este seja inexperiente ou descuidado.

Contudo, nem todos os ilusionistas têm poderes mágicos. Eles são capazes de realizar truques incríveis, mas a partir de técnicas que enganam os órgãos perceptivos dos telespectadores — especialmente a visão. Estes profissionais são conhecidos como Mágicos.

A profissão de Mágico é incomum em Arton, principalmente em grandes cidades. Como a prática da magia é mais difundida nestes locais, seria muito difícil para este especialista constituir uma carreira lá, pois seus truques seriam considerados pífios ou infantis, se comparados com o esplendor de mágicas verdadeiras.

Contudo, os Mágicos costumam ser reverenciados em cidades mais humildes, onde o acesso à magia é mais restrito. Seus truques de ilusionismo costumam impressionar os cidadãos de lá, pouco acostumados com coisas do gênero. Os números mais solicitados são os de desaparecimento, de adivinhação e os de hipnose.

O ilusionismo praticado pelos Mágicos é mundano, baseado em procedimentos técnicos muito bem estruturados e ensaiados. Para atingir a eficiência, o Mágico tem à sua disposição uma equipe formada por ajudantes com funções definidas em cada número. Além destes, tais ilusionistas contam com profissionais especializados na manutenção e criação de novos instrumentos a serem utilizados nos números. Contudo, apenas Mágicos com mais recursos financeiros podem contar com uma equipe deste porte. Vários destes especialistas são mais modestos, trabalham sozinhos ou com poucos ajudantes. Seus números são bem mais simples, geralmente envolvendo truques clássicos como o do "coelho na cartola" ou de prestidigitação (ocultamento de pequenos objetos).

Para os Mágicos, o ilusionismo é uma forma de arte, assim como as artes circenses — aliás, muitos deles ganham a vida trabalhando em circos. Através de manobras ensaiadas, criatividade e simpatia, eles levam entretenimento e alegria às pessoas, principalmente para as crianças. Esta arte também é o principal, senão o único, meio de vida destes profissionais. Como precisam cativar públicos diferentes, os Mágicos são obrigados a adotar um estilo de vida nômade. A adaptação rápida a locais estranhos é sempre difícil para eles, especialmente em cidades onde sua profissão não é respeitada.

Apesar de utilizarem seus conhecimentos como uma forma de entretenimento, os Mágicos também podem enganar pessoas por meio deles. Os números de prestidigitação e ilusionismo podem funcionar como ilusões mágicas, mas estes truques são bem simples e podem exigir materiais específicos para funcionarem. Poucos Mágicos utilizam seus talentos para fins desonestos, com temor de que tais atitudes possam prejudicar a reputação destes profissionais (um tanto irregular, deva-se admitir).

3D&T
Custo: 1
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Hipnose (especialização de Manipulação) e Artes gratuitamente. Pode comprar Crime e Manipulação por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida e Magia: R×2

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Arrombamento 20, Atuação 20, Bastão ou Cajado 30/30, Camuflagem 30, Disfarce 20, Escapismo 40, Hipnose 30, Ilusionismo 40, Impressionar 30, Ler/Escrever 20, Prestidigitação 50
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, 1 Ponto Heróico
Pontos Heróicos: 1 por nível

Médico Goblin

Um Médico Goblin é um goblin dedicado ao estudo e utilização das artes médicas para ajudar as pessoas. Da mesma forma que o povo de Sallistick, os goblins também possuem uma medicina de certa forma melhor desenvolvida que o resto de Arton - no caso dos goblins, mais pela pouca afinidade racial com magia, e não pelo pouco contato com deuses. No entanto, no caso dos goblins, essa medicina se desenvolveu baseada na tecnologia "avançada" da raça - em outras palavras, no uso de engenhocas.

Um Médico Goblin, com a ajuda do material necessário, recebe um bônus de +1/+10% em testes de Medicina e pode recuperar até duas vezes mais PVs com um teste de Medicina do que o normal, da mesma forma que um Doutor de Sallistick. No entanto, ciência goblin, como se sabe, não é muito confiável: no caso de uma falha em qualquer teste de Medicina do Médico, mais um teste deve ser feito. No caso de mais uma falha, o personagem irá sofrer 2 pontos de dano ao invés recuperá-los. No caso de um teste para recobrar a consciência de um personagem quase morto (pelo Teste de Morte), uma falha no segundo teste piora a condição do personagem: um personagem Muito Fraco fica inconsciente, um personagem Inconsciente fica Ferido, etc.

3D&T
Custo: 0
Restrições: apenas Goblins
Vantagens: Medicina gratuitamente; pode comprar Máquinas por 1 ponto
Desvantagens: 1° Lei de Asimov (jamais causar dano a outra pessoa ou por omissão deixar que um sofra qualquer mal), parte do Código de Honra dos Heróis (sempre prestar ajuda a quem precisar)
Pontos de Vida/Magia: Rx2

Daemon
Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
Restrições: Apenas Goblins
Perícias: Anatomia 40, Cirurgia 30, Diagnose 30, Empatia 20, Engenharia 20, Etiqueta 20, Herbalismo 30, Mecânica 20, Primeiros Socorros 40
Aprimoramentos: 1 Ponto Heróico, Código de Honra –2 (1° Lei de Asimov — jamais causar dano a outra pessoa ou por omissão deixar que um sofra qualquer mal; sempre prestar ajuda aos necessitados)
Pontos Heróicos: 1 por nível

Mendigo

O Mendigo é um dos componentes da chama "classe excluída" ou "refugo" da sociedade artoniana. São indivíduos praticamente sem posses ou dinheiro algum. Suas principais formas de sobrevivência são a solidariedade alheia, a realização

de serviços deploráveis ou atos de ladinagem.

As ruas são o lar do Mendigo. Ele passa quase o dia inteiro perambulando pela cidade em busca de comida e/ou dinheiro. Quando precisa acomodar-se em algum lugar para descansar, seus locais favoritos são os becos, praças, embaixo de pontes ou prédios abandonados.

Por viverem nas ruas e estarem em praticamente em todos os lugares, os Mendigos ficam a par de uma série de informações variadas. As outras pessoas tendem a ignorar a presença dos Mendigos e acabam conversando sem nenhum tipo de reserva — até mesmo assuntos comprometedores ou sigilosos. Por isso, eles se tornam uma valiosa fonte de informações para aventureiros, autoridades e até criminosos. Os Mendigos geralmente não têm nenhum problema em revelar o que sabem desde que, em troca deste favor, possam garantir o "leitinho das crianças".

Mendigos não são necessariamente desonestos ou malignos. Entretanto, devido às suas condições "caninas" de vida, eles volta ou outra precisam recorrer a métodos ilícitos para garantir a refeição do dia. É também comum que os Mendigos sejam recolhidos pelas autoridades por conta de pequenos furtos ou por perturbar a ordem. Contudo, como não se tratam de infrações graves, acabam liberados em poucos dias. Alguns Mendigos, inclusive, tomam a atitude extrema de se envolver em crimes mais sérios justamente para ficarem mais tempo na cadeia. Desta forma, eles teriam moradia e refeições diárias garantidas.

Um personagem Mendigo começa o jogo com apenas 1d6 tibares. Isto porque eles não possuem uma fonte regular de renda — todo o dinheiro que conseguem provém de esmolas ou furtos.

3D&T
Custo: 0
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Sobrevivência na Cidade gratuitamente. Pode comprar Crime por 1 ponto
Desvantagens: Não pode comprar a vantagem Riqueza; recebe apenas 1d6 Tibares como dinheiro inicial
Pontos de Vida e Magia: R×2

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Arrombamento 10, Camuflagem 20, Escutar 20, Faca 20/20, Furtar 10, Furtividade 10, Lábia 20, Manha 20, Sobrevivência na Cidade 30, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, 1 Ponto Heróico
Pontos Heróicos: 1 por nível
Especial: Não pode comprar o aprimoramento Recursos e Dinheiro; recebe apenas 1d6 Tibares como dinheiro inicial

Mensageiro do Amor

Os Mensageiros do Amor são bardos com os mesmos objetivos dos Cavaleiros Galantes. Sua missão primordial é levar o amor a todo lugar, seja através de histórias, canções ou ações concretas para unir duas pessoas e fazê-las se apaixonarem.

Estes bardos especiais também são muito cuidadosos com a aparência. Vestem-se com o melhor figurino possível para seus recursos. Além disso, são preocupados em manter-se atualizados e em entender melhor a psicologia amorosa das pessoas. Eles fazem isso através de leituras, histórias, canções e vivências de casos verídicos. A amplitude de seus conhecimentos em relação às emoções humana tornam-nos companhias agradáveis e muito queridas entre os demais.

Contudo, existem diferenças importantes entre os Mensageiros do Amor e os Cavaleiros Galantes. Estes últimos são guerreiros que adotaram espontaneamente a causa de defender os amores a todo custo, mesmo com sangue. Já os bardos do amor são devotos de Marah, a deusa da paz. A missão dos mensageiros é mais do que uma obrigação moral, é um dever para com uma divindade.

Os Mensageiros do Amor carregam um triste destino. Mesmo com a missão de levar o amor a todas as pessoas, estes bardos não podem dedicar-se a um único amor. Quando se apaixonam por alguém, devem conter este sentimento e nunca podem fazê-lo corresponder. Acredita-se que se o mensageiro dedicasse sua vida a uma única mulher, ele não poderia cumprir corretamente com seu dever, já que entregaria boa parte de si mesmo à pessoa amada, e não seria capaz de empenhar-se em garantir a união de outros. Por causa disto, muitos Mensageiros do Amor escrevem poesias ou canções melancólicas ou contemplativas, cujos objetos de veneração são donzelas belíssimas e refinadas pelas quais um homem se apaixona, mas nunca pode concretizar este desejo devido a uma grande

distância entre ele a amada. Estas formas de expressão servem como uma maneira de desabafo pelos mensageiros e também para suportar a dor de nunca poderem se entregar totalmente a um verdadeiro amor.

Como seguidores de Marah, os Mensageiros do Amor nunca podem lutar ou ferir uma criatura inteligente, seja através de armas ou magias. Em compensação, recebem poderes especiais para facilitar a sua missão. Podem usar, uma vez por dia, a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, sem consumir PMs. Outra habilidade, mais poderosa, é o Amor Incondicional de Marah (vide ***Guia de Magias de Arton***). Com isto, o mensageiro pode fazer com que uma pessoa alvo se apaixone por outra, também à escolha do bardo. O afetado pela habilidade pode fazer um teste normal de Resistência (ou WILL) para negar o efeito. A cada 15 dias após o encanto, o alvo tem direito a um novo teste. Caso o efeito permaneça por 90 dias, ele se tornará permanente. O Amor Incondicional de Marah funciona uma vez por mês, e nunca pode ser utilizado levianamente, apenas quando um grande amor estiver ameaçado.

Os Mensageiros do Amor são protegidos pela deusa da paz. Caso um deles for morto, seu assassino sofrerá uma espécie de maldição. Caso esta pessoa se apaixone por alguém, este amor nunca será correspondido, não importando o que ela faça. Se o bardo for revivido, a maldição cessará imediatamente. O mesmo efeito acontecerá com todo Mensageiro do Amor que deixar de cumprir uma missão, até ele seguir normalmente seu caminho. A maldição será irreversível caso o Mensageiro viole seus votos de não-agrressão — o que acarretará também no abandono do kit.

Mesmo proibidos de levar um amor adiante, é comum para os Mensageiros do Amor terem várias pretendentes em seu encalço. Algumas têm atrações passageiras, provocadas pelo carisma do bardo, enquanto outros casos são mesmo amores sinceros. Realmente, esta vida é mais problemática do que parece.

Este kit pode ser adotado normalmente por mulheres, apesar da maioria dos Mensageiros do Amor ser composta por homens.

3D&T
Custo: 1 (2 para Anões e Goblins)
Restrições: Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
Vantagens: Recebe Artes gratuitamente. Pode comprar Idiomas e Manipulação por 1 ponto
Desvantagens: Insano: Pacifismo Total
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento (3 para Anões e Goblins), 240 pontos de Perícia
Restrições: Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
Perícias: Atuação 40, Canto 50, Dança 20, Empatia 40, Etiqueta 40, Instrumento Musical 50, Ler/Escrever 20, Redação 30, Sedução 20, Teologia 20
Aprimoramentos: 1 Ponto de Fé, 1 Ponto Heróico
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis
Pontos Heróicos: 1 por nível

Mímico

Um Mímico é alguém que, bem, faz mímica. Ele é especialista em utilizar gestos e movimentos para expressar-se das mais diversas formas. Assim, mesmo quando é mudo de alguma forma, ele é capaz de fazer-se entender sem grandes dificuldades por qualquer pessoa. Da mesma forma, quando possui poderes mágicos, um Mímico é capaz de utilizar qualquer de suas magias mesmo quando silenciado de alguma forma.

As habilidades de Mímico, no entanto, não acabam por aí - um bom Mímico é capaz de imitar qualquer movimento feito por alguém sem grandes dificuldades. Com um teste de H-1 você é capaz de imitar exatamente a mesma coisa feita por outra pessoa - desde o lançamento de alguma magia, até o uso de vantagens, mesmo quando você não conhece estas magias nem possui estas vantagens. É importante lembrar que você NÃO irá adquirir estas magias ou vantagens desta forma: você apenas imita o que foi feito a pouco tempo, não podendo utilizá-las novamente mais tarde (a não ser, claro, que o possuidor original destas a use novamente para você poder imitá-lo outra vez). Apesar disso, essa facilidade que o Mímico tem de imitar os outros torna mais fácil para ele adquirir novos conhecimentos.

Apesar de muitos deles se considerarem artistas, Mímicos NÃO são protegidos por Tanna-Toh, de forma que matar um mímico não causa nenhuma maldição. No entanto, em muitos lugares de Arton existe a crença de que mímicos não podem ser mortos definitivamente, sendo imortais.

3D&T
Custo: 3
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Mímica (de Artes) e Memória Expandida gratuitamente; pode comprar qualquer Perícia por apenas 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escutar 30, Impressionar 40, Leitura Labial 30, Linguagem de Sinais 30, Mímica 50, Pesquisa/Investigação 30. O Mímico ganha 150 pontos de Perícia a serem distribuídos como desejar
Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 2 por nível
Especial: o Mestre poderia reduzir ou facilitar os testes necessários para o Mímico aprender novas perícias e/ou magias

Rebelde

Um rebelde é alguém que luta contra algo, luta por algo. Você pode estar lutando para libertar sua cidade ou país de um império militar, pode estar se rebelando contra a dominação de uma grande corporação que domina quase tudo nela, pode estar simplesmente se rebelando contra os seus pais... As possibilidades são muitas. Muitos rebeldes costumam se organizar em grupos de resistência contra aquilo contra a qual vocês lutam - isso ajuda bastante a regularizar a obtenção de equipamentos e outras necessidades, mas nem sempre acontece, além de que muitas vezes essas organizações não são organizadas ou poderosas o suficiente para darem a eles as vantagens de um Patrono, mas um rebelde pode comprar esta vantagem por um custo menor e, assim, pertencer a uma organização melhor organizada.

Em Arton, existem muitas organizações e nações que podem possuir rebeldes. Reinos com regentes especialmente tirânicos e ditatoriais, como Yuden, Portsmouth e Sckhar-Shantallas podem possuir uma quantidade razoável de grupos rebeldes lutando contra eles. Além disso, em Lamnor, onde a Aliança Negra reina absoluta, a quantidade de grupos rebeldes lutando contra eles é extremamente grande, especialmente entre elfos - a cidade de Nova-Lamnor é apenas um dos muitos grupos de sobreviventes aos ataques da Aliança.

3D&T
Custo: 0
Restrições: nenhuma
Vantagens: pode comprar Crime e Patrono por 1 ponto cada
Desvantagens: Inimigo (a entidade contra a qual você luta)
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Adaga 30/30, Arrombamento 20, Camuflagem 20, Disfarce 20, Escapismo 30, Escutar 30, Espada Curta 30/30, Furtividade 30, Pesquisa/Investigação 30, Rastreio 20, Subterfúgio 20
Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos, Inimigo -1
Pontos Heróicos: 3 por nível

Salva-Vidas

O Salva-Vidas é o profissional dedicado em arriscar a sua vida para salvar a de uma outra pessoa, mesmo desconhecida, sem exigir nada em troca (talvez gratidão por parte do resgatado, o que seria um mínimo de consideração...).

Para realizar seu trabalho com eficiência e segurança, os Salva-Vidas precisam aprender técnicas de sobrevivência, resgate, primeiros socorros, além de estarem em um bom preparo físico. É comum estes heróis apresentarem um visual "sarado", visto a prática intensa de exercícios físicos.

É impossível para um Salva-Vidas exercer bem o seu trabalho em todos os locais possíveis. Eles são especializados em resgatar vítimas em um ambiente específico (florestas, praias, montanhas etc). O jogador deve escolher um destes ambientes durante a construção do personagem. Um Salva-Vidas pode tentar auxiliar alguém fora de seu local de trabalho, mas a tarefa será bem mais delicada.

Dificilmente os Salva-Vidas trabalham sozinhos. Eles costumam se organizar em grupos muito bem treinados e articulados, regidos por códigos de ética e responsabilidade bem definidos. Em geral, os grupos de resgate adotam uma hierarquia semelhante à utilizada em corporações policiais ou militares (cabo, sargento, tenente etc). Para iniciar uma campanha em um status superior dentro de seu grupo, é necessário o gasto de pontos

extras de personagem.

Um Salva-Vidas jamais deve deixar de socorrer uma vítima, não importando quaisquer diferenças pessoais, religiosas ou étnicas. O Salva-Vidas deve tentar todos os meios possíveis para cumprir sua missão, arriscados ou não. Este é o mandamento principal de todos os grupos de resgate existentes em Arton, e são seguidos rigorosamente por todos os seus membros.

Os Salva-Vidas gozam de boa reputação nas áreas onde atuam, por conta de sua competência, organização e altruísmo. Eles são ensinados a não se aproveitar disso para obter vantagens pessoais. Contudo, alguns mais espertinhos costumam burlar esta regra para "impressionar as minas", além de levarem seguidos "puxões de orelha" de seus superiores.

Existem vários grupos de Salva-Vidas famosos em Arton. Um deles chama-se Patrulheiros de Beluhga, sediado nas Montanhas Uivantes. Tratam-se de esquimós altamente treinados em alpinismo, sobrevivência em lugares perigosos e primeiros socorros, cuja missão é resgatar visitantes ou turistas normalmente desacostumados com o clima rigoroso e a geografia implacável das Uivantes. Outro grupo de destaque é chamado de Soldados do Mar, sediado na ilha de Khubar. Ele é composto por nativos experientes em natação, mergulho e em cavalgar criaturas marinhas, e sua missão é salvar pessoas em risco de afogamento e também patrulhar os mares e ilhas próximas em busca de banhistas e náufragos perdidos em áreas perigosas destas regiões.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Nenhuma
Vantagens: Recebe Boa Fama, Primeiros Socorros (especialização de Medicina) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Esportes e Patrono por 1 ponto cada
Desvantagens: Parte do Código de Honra dos Heróis (jamais recusar um pedido de socorro)
Pontos de Vida e Magia: R×5

Daemon
Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 320 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Escolha uma arma 30/30, Alpinismo 40, Caça ou Pesca 20, Corrida 40, Escutar 30, Meteorologia 30, Natação 40, Navegação 20, Primeiros Socorros 40, Rastreio 30, Salto 30, uma Sobrevivência 50
Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, Status 2, Código de Honra -1 (parte do Código de Honra dos Heróis — jamais recusar um pedido de socorro)
Pontos Heróicos: 4 por nível

Sedutora

Este tipo de profissional já foi visto por boa parte dos aventureiros, principalmente em tavernas ou outros locais movimentados. As Sedutoras atraem muita curiosidade entre as outras pessoas. Muitas vezes elas são confundidas com prostitutas, ladras ou magas exóticas.

As principais armas das Sedutoras são a sua beleza e capacidade persuasiva, que mostram-se mais eficientes em pessoas do sexo oposto. Além de uma conversa amistosa e habilidades artísticas (mais acuradas na dança e na música), as Sedutoras podem se "oferecer" descaradamente para os homens a fim de conquistar-lhes sua confiança e simpatia. Carícias físicas e "propostas indecentes" são muito utilizadas por estas especialistas.

Mas qual o porquê disso? Os objetivos podem ser diversos, mas a maior parte das sedutoras abraçam esta carreira para obter vantagens pessoais. Algumas seduzem suas vítimas para roubá-las (ou matá-las) em seguida. Outras valem-se de suas qualidades para se infiltrar em locais hostis e atuar como espiãs. Existem aquelas, mais românticas e obsessivas, que pretendem conquistar o coração de alguém em especial e, para isso, fazem de tudo, até mesmo atiçar a libido do pretendente.

As sedutoras precisam ser muito bonitas e usar um figurino adequado para o seu trabalho. As roupas devem valorizar seus atributos físicos (com vários decotes ou partes "agarradas ao corpo") e causar uma boa impressão aos homens. Por isso, o uso de armaduras é inadequado para estas especialistas.

Durante situações de combate, caso não seja possível usar suas habilidades de sedução e manipulação, as sedutoras recorrem ao uso de armas pequenas, leves e de fácil ocultamento. Adagas, punhais e espadas curtas são prefeitas para elas.

Algumas sedutoras dedicam-se a aperfeiçoar suas habilidades através da magia, mas apenas poucas delas seguem esta opção. Suas mágicas favoritas são as de controle mental e das emoções (óbvio) e as ilusões. Elas não têm muito apreço por magias ofensivas.

Este kit é recomendado apenas para

humanas, elfas e meio-elfas. Personagens anãs não têm o cacife para seguir esta profissão, visto suas limitadas (ou nulas) aptidões para a sedução e a cultura pouco romântica dos anões. Apesar das personagens halfings terem estética ou personalidade compatíveis com o kit, o efeito não seria o mesmo entre indivíduos de outras raças. Só funcionaria bem entre outros halflings. Para humanos ou elfos, por exemplo, uma sedutora halfling seria uma figura "exótica e agradável", e nada mais.

Apesar deste kit ser mais comum entre as mulheres, homens também podem adotá-lo. Eles devem seguir as mesmas regras quanto à aparência, vestuário e armas.

3D&T
Custo: 2
Restrições: Apenas Humanos, Elfos e Meio-Elfos
Vantagens: Recebe Aparência Inofensiva, Artes e Sedução (especialização de Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Crime, Manipulação e Telepatia por 1 ponto cada
Desvantagens: Nenhuma
Pontos de Vida: R×2
Pontos de Magia: R×3

Daemon
Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
Restrições: CAR 14. Apenas para Humanos, Elfos e Meio-Elfos
Perícias: Adaga ou Punhal 30/30, Atuação 40, Camuflagem 20, Canto 30, Dança 40, Disfarce 20, Empatia 30, Furtar 20, Furtividade 20, Instrumento Musical 20, Lábia 30, Sedução 50
Aprimoramentos: 1 Ponto Heróico, Sedutor 1
Pontos Heróicos: 1 por nível

Traficante de Achbuld

Esta figura repulsiva pertence a uma organização criminosa conhecida como Rosa de Ahlen, localizada na cidade de Midron. Ela é a principal fornecedora de uma erva alucinógena e entorpecente chamada de achbuld, consumida amplamente pelos ahlenienses, mas proibida em todo o Reinado. Os principais "canais" entre a Rosa de Ahlen e os consumidores da droga são os Traficantes.

Estes criminosos atuam em locais como a Casa de Chá de Madame Jatek (uma espécie de "point" de consumo do achbuld), a taverna Coroa de Ferro ou simplesmente nas ruas, casas de prostituição ou lugares com grande trânsito de pessoas dispostas a pagar por uma dose da erva.

Os Traficantes podem adotar vários tipos de perfis, mas o mais comum é eles se vestirem como os nobres e freqüentarem os mesmos ambientes que eles. São geralmente pessoas altamente sociáveis, com atitudes gentis e uma conversa amigável. No entanto, são indivíduos astutos e perigosos. Quando pretendem eliminar alguma pessoa indesejável (normalmente alguém com dívidas pendentes) recorrem a métodos discretos como envenenamento de alimentos ou emboscadas na calada da noite usando armas leves, principalmente facas e dardos envenenados.

O Traficante de Achbuld acredita que o modo de vida que escolheu é o melhor para si. Com o dinheiro recebido pelo serviço, este criminoso conseguiu erguer um patrimônio considerável, além de ter um certo prestígio na alta sociedade local, devido ao seu amplo contato com clientes mais abastados. No entanto, apesar de lucrativa, esta profissão é extremamente traiçoeira. Traficantes rivais vão querer tomar o seu lugar quando ele começar a se destacar demais. Além disso, a qualquer momento, os seus serviços podem não ser mais necessários ao líder...

Os Traficantes de Achbuld costumam ter vários inimigos. Agentes da lei, familiares de indivíduos mortos pelos efeitos da droga, traficantes concorrentes etc. A sua presença não é tolerada em outros reinos do Reinado. Para agir nestes locais, o criminoso é obrigado a disfarçar-se para não ser pego pelas autoridades (se isto acontecer, as conseqüências serão bem cruéis...).

Como os ahlenienses não toleram indivíduos de raças semi-humanas (por considerá-los inferiores), apenas humanos podem adotar este kit. O Mestre só poderia abrir uma exceção a esta regra se o semi-humano disfarçar muito bem a sua identidade.

3D&T
Custo: 1
Restrições: Apenas Humanos
Vantagens: Recebe Patrono (Rosa de Ahlen) e Manipulação gratuitamente. Pode comprar Crime por 1 ponto
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida e Magia: R×3

Daemon

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia
Restrições: Apenas Humanos
Perícias: Adaga ou Punhal 30/30, Barganha 30, Camuflagem 20, Dardos 20/0, Etiqueta 30, Herbalismo 30, Intimidação 30, Ler/Escrever 20, Lábia 40, Manha 40, Sobrevivência (cidades) 30, Subterfúgio 30
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 1, Má Reputação -1
Pontos Heróicos: 2 por nível

Treinador de Monstros

"Temos que pegar todos!! ", esse é o lema do Treinador de Monstros. Como parece óbvio, ele é alguém que treina monstros para lutarem em seu lugar. Em geral, não costumam ser muito fortes quando lutando sozinhos, dependendo quase que totalmente dos seus monstros para se proteger - mas, claro, existem exceções, existindo alguns treinadores que treinam junto com seus monstros e assim também adquirem uma maior robustez a habilidade mesmo quando se encontra separado deste.

A maioria dos treinadores são pessoas que treinam desde muito pequeno junto a seus mascotes, possibilitando o desenvolvimento de um laço afetivo bastante forte entre estes. Outros, no entanto, são seres egoístas, que querem apenas adquirir poder e força através do controle de monstros, geralmente dominado-os através do medo. Mesmo estes, no entanto, preocupam-se com seus animais e se mostrarão preocupados quando estes estão em perigo.

Todo Treinador de Monstro começa com um monstro ou outro animal que treina e obedece a ele. O monstro pode ser qualquer um presente nos livros ***Guia de Monstros de Arton*** ou ***Bestiário Holy Avenger*** - como ursos, tigres ou grifos - escolhido pelo jogador, desde que a escolha seja aprovada pelo mestre. Este, no entanto, não poderá ser muito poderoso: mesmo que as estatísticas do animal sejam maiores, inicialmente ele deve ser construído seguindo-se as regras da vantagem Aliado, e ele deve seguir ganhando experiência da mesma forma que o treinador, durante a campanha.

Durante as aventuras, as ações do mascote são definidas pelo mestre, como um NPC. No entanto, o personagem pode tentar dar ordens ao seu mascote, fazendo testes da perícia Animais. Em caso de sucesso, o monstro irá obedecê-lo; caso contrário, ele agirá da forma que o mestre definir. Os testes podem ser mais difíceis ou mais fáceis, dependendo do perigo envolvido na ação, na personalidade do mascote e em quão forte é a ligação entre o mascote e o seu treinador.

Se o jogador quiser, pode também pagar 1 ponto a mais na compra deste kit, e assim possuir um "mascote-parceiro", que pode ser treinado para lutar juntamente com o seu treinador, seguindo as regras desta vantagem.

3D&T
Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: Aliado (seu monstro) e Animais gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 1 ponto
Desvantagens: Protegido Indefeso (seu monstro)
Pontos de Vida/Magia: Rx3

Daemon
Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
Restrições: Nenhuma
Perícias: Armadilhas 20, Camuflagem 20, Doma 50, Escutar 30, Intimidação 30, Montaria 30, uma Sobrevivência 20, Tratamento de Animais 40, Treinamento de Animais 40, Veterinária 20
Aprimoramentos: Familiar 2, 2 Pontos Heróicos
Pontos Heróicos: 2 por nível

PARTE V - NOVAS REGRAS

Nesta seção vão constar algumas vantagens, desvantagens e aprimoramentos criados ou adaptados especialmente para dar suporte aos kits apresentados aqui.

Poder Elemental ou Afinidade com Elemento (para Daemon)
N.A: Este aprimoramento foi baseado na regra para poderes elementais disponível no netbook ***Guerreiras Mágicas de Rayearth****, de Marcelo de Matos "Guaxinim" e no aprimoramento Afinidade com Magia, presente nos livros* ***Tormenta 3ª Edição*** *e* ***Anime RPG****, ambos da Daemon Editora.*

X pontos: Você possui afinidade com um elemento específico. É capaz de criar efeitos idênticos a uma magia de Focus X (embora estes não sejam considerados mágicos) e possui resistência de XD contra ataques baseados no mesmo elemento que o seu. Entretanto, todo dano provocado em você por um elemento oposto aumenta em XD.

1 ponto: Poder Elemental 1, 2 Pontos de Energia e mais 1 por nível
2 pontos: Poder Elemental 2, 4 Pontos de Energia e mais 1 por nível
3 pontos: Poder Elemental 3, 6 Pontos de Energia e mais 1 por nível
4 pontos: Poder Elemental 4, 8 Pontos de Energia e mais 1 por nível
5 pontos: Poder Elemental 5, 10 Pontos de Energia e mais 1 por nível

Os Pontos de Energia (PEns) servem para ativar os poderes especiais baseados no elemento escolhido. O valor de pontos gastos depende do nível do ataque — um projétil feito com Poder Elemental 3 (3d6 de dano) custa 3 PEns.

Da mesma forma que um personagem com Poder Elemental pode realizar efeitos similares a magia a partir de seu elemento (lembrando, o poder é igual a Focus X, onde X é o valor de pontos gastos neste aprimoramento), ele pode manter estes efeitos por um tempo maior se "travar" os seus Pontos de Energia (PEns), assim como é feito normalmente com efeitos mágicos. Estes pontos são recarregados a cada 30 minutos de descanso, assim como os Pontos de Magia, Pontos de PSI e outros.

Para elementos secundários, o personagem deve possuir afinidades com dois elementos não-opostos. Neste caso, o valor do nível do Aprimoramento segue a mesma regra dos Focus, ou seja, considera-se o valor mais baixo. Ex: Um personagem com Afinidade com Água 2 e Afinidade com Ar 1 terá Afinidade com Gelo 1.

Personagens que possuam afinidades com elementos secundários possuem resistência ao próprio, bem como aos elementos que o geraram. O mesmo vale para as vulnerabilidades. Tomando o exemplo acima, o personagem possui resistência 1D a gelo, ar e água, mas é fraco em –1D contra fogo, terra e magma.
OBS: É altamente aconselhável que personagens jogadores gastem, no máximo, 3 pontos neste aprimoramento.

Poder Oculto (para Daemon)
N.A: Regra adaptada do ***Manual 3D&T****, de Marcelo Cassaro*

1-5 pontos: Você guarda um poder latente dentro de si. Ele só se manifestará dentro de determinadas condições, geralmente em situações de tensão ou fúria, ou em qualquer outra ocasião determinada pelo Mestre.

Para cada ponto gasto neste Aprimoramento, você pode adicionar dois pontos em qualquer um de seus atributos ou um ponto de Focus em qualquer Forma ou Caminho. O jogador não pode gastar mais de dois pontos extras em um mesmo atributo ou Focus. Se ele decidir aumentar os pontos de Focus de seus personagens com o Poder Oculto, este só poderá utilizar mágicas com efeito instantâneo. Não é possível invocar magias permanentes ou sustentáveis.

O ato de invocar o Poder Oculto leva uma rodada, embora este possa se manifestar em uma oportunidade aleatória determinada pelo Mestre. O Poder Oculto pode ser ativado apenas em situações de combate, e quaisquer bonificações concedidas por esta habilidade terminam ao final da luta.

Sentidos Especiais
N.A: Regra adaptada do ***Manual 3D&T****, de Marcelo Cassaro*

1 ponto cada: O personagem é dotado de algum

sentido incomum para outras pessoas ou raças:

Infravisão: Você pode ver o calor das coisas, encontrar facilmente animais de sangue quente (aves e mamíferos em geral) e também ver no

escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, explosões, correntes de lava...)
Radar: Você pode enxergar na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (exceto cores), mesmo de costas ou olhos vendados.
Ver o Invisível: Você pode ver coisas invisíveis. Nenhum efeito de invisibilidade funciona com você. Atenção: Infravisão, Radar e Visão Aguçada (de Sentidos Aguçados) não servem para enxergar coisas invisíveis.
Visão de Raios-X: Você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo e materiais muito densos.

Toque Letal (para Daemon)
N.A: Regra extraída do livro ***Trevas 1ª Edição****, de Marcelo Del Debbio*

-3 pontos: o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.